综合篇

漫画技法圣经

Manga Sketching Bible

5

C·C动漫社 著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

Manga Sketching B

综合篇 1

漫画技法圣经

C·C动漫社 著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

序 言

回想起来，从创作第一本漫画技法图书开始，已有6年的时间。这6年中我们从没有停止过对漫画技法教学的深入研究与探索，并与多家国内知名出版社合作，出版了几大系列的数十种相关著作。其中有很多非常不错的书籍，获得了广大读者的肯定和支持，销量也超过了引进自日本的众多图书。《超级漫画素描技法》系列是较早之前C·C动漫社的作品，一直畅销至今，现在已经有20多个品种了。而《漫画技法从入门到精通》系列是近期比较畅销的代表作品，在创作该系列时我们特别注意收集读者信息、总结初学者的学习习惯，甚至找到潜在读者试读样章、反馈意见，帮助我们提高图书水平和创作质量。虽然我们为此花费了更长的创作时间，但事实证明，尊重读者的意见永远是对的，这套书一上市就荣登全国各大书城的同类畅销书排行榜前列。

每年国内同类书出版有上百种之多，虽然数量巨大，但是除了日本引进图书外，国产图书少有精品。低级模仿、粗制滥造，甚至抄袭的情况都是屡见不鲜。而日本图书又因翻译和阅读习惯等本土化问题，在学习效果上大打折扣。所以早在3年前我们就已经在着手策划一套革命性的产品，目的是突破现有的陈旧和同质化模式，做出一套真正符合国内读者阅读习惯、大幅提高学习效率和学习效果的里程碑式的精品图书。

所以在这3年中，我们翻阅了大量的美术绘画技法图书、特别是日本的漫画技法图书，分析每本书的优缺点，以专业的视角筛选出数十种我们认为符合读者需求的体例版式，做成样章，分发给全国各地的漫画迷们阅读，然后听取他们的反馈意见。优中选优的确定了最终出现在本套书中的体例组合。并且每本书的目录也是经过反复修改推敲，甚至达到10稿以上，既要考虑内容的丰富性，也要考虑篇幅所限；既要考虑内容的专业性，也要考虑读者的学习难度；既要考虑内容的实用性，也要考虑整套书的系统性。所以不同于市面上的同类书，目录的确定不是只考虑一本书，而是把一套书都纳入到考虑范围内，做到真正的整体均衡。

1. 本土创新——国内的读者人群与日韩、欧美等国家的读者群截然不同，许多国内读者都没有经过专业的美术训练和绘画学习，因此相对绘画功底薄弱甚至是零基础，为此我们在知识点、步骤讲解上特别强调详细，就拿绘画步骤数量来讲，比通常的图书要多出20%以上。

2. 双色创新——策划之初我们就决定不惜成本地采用双色印刷形式来完成书稿，目的是提高读者的学习效率，使读者能够看到前后绘画的整个过程，快速辨认绘画要点。当然，为此笔者要多画50%的图量。

3. 内容创新——详细的辅助线、指引线、标注线和标注本身是本书区别于其他同类书的又一大特点，不要小看这些辅助线，经研究，它们能大幅提高学习效果30%以上。为此我们又多花费了15%左右的工作时间。

4. 体例创新——每章基本都包含有了技术专栏、实例展示、特训练习3个技术模块，通过反复讲述、强调、练习的方法最大程度地加强读者的学习效果。看似简单的3种体例，却是在数以千计的读者反馈的基础上总结得来的。

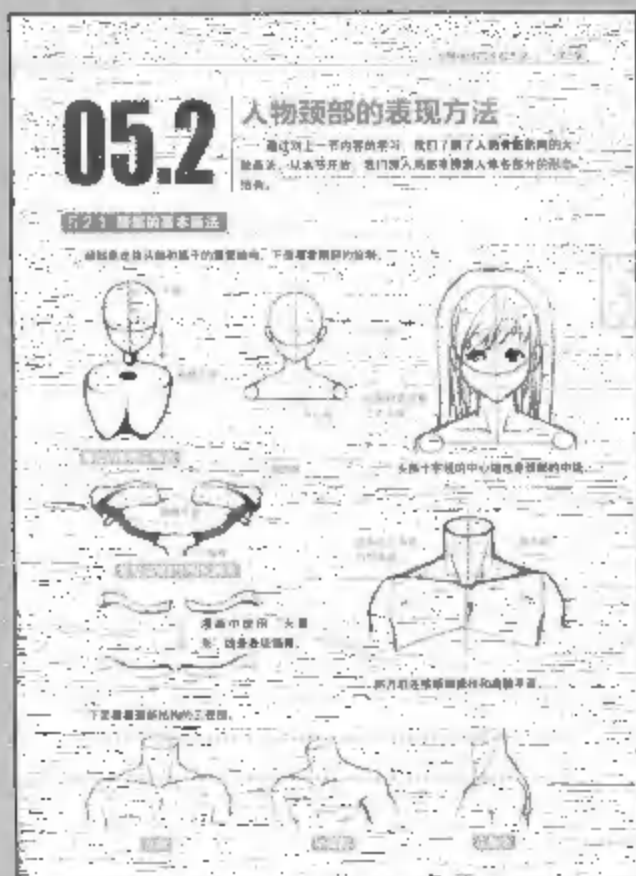
当本套书杀青的时候，我们才发现其所用掉的原稿纸比其他图书的3倍还要多，摞起来足有1米多高。无论绘画、写作的时间，还是花在上面的总工作量，都是其他同类同页数图书的三四倍之多。为了能够出好这本书，我们和多家出版社接触了很多次，最终选择了与中国水利水电出版社合作。他们的包装方案最打动我们的是完全以读者为本，并不仅仅是追求经济效益。在很多书籍装帧的细节上充分考虑了读者的需求，虽然为此要多付出很多的成本。

不仅如此，我们还深入介入到本书的后期出版环节，与出版社的编辑们一起度过了无数个难忘的日夜。在此我们要感谢出版社的编辑、参与测试的粉丝、共同努力的同事，当然最最需要感谢的还是多年来一直默默支持我们的广大读者，是你们让我们有继续前进、继续创新的动力和勇气，是你们在我们最困难的时候给予我们力量， 谢谢你们！希望经过3年时间辛苦打造的这套《漫画技法圣经》能够获得大家的认可。

C·C动漫社

本书使用说明

技术专栏

“技术专栏”设置在每小节的开头，将本章节需要特别注意和重点学习的知识点单独列出，进行专门讲解和预先强化，起到让读者快速提炼、掌握知识重点的目的。

全书采用了大量的辅助线讲解形式，非常直观地标明绘制的比例、位置和要点，大幅提高学习效果和速度

技术讲解

“技术讲解”是本书内容的重要部分，讲解最细致，也是篇幅最大的部分。其采用分步、图文讲解方式，同时运用大量指引线标注和尽可能详细的文字说明，为读者讲解漫画绘制中的相关技巧和技法。

大量采用生动、有趣的图解形式进行讲解，目的是具象化地帮助读者掌握并记忆绘画技巧和概念

实例展示

“实例展示”部分根据本章节主题，从数百张同类图例中遴选出既具有代表性也具有多样性的4~8幅经典漫画，供读者临摹学习和启发灵感，强化前期的学习效果。

百里挑一的经典图例，临摹、参考、赏析三者合一，在了解漫画细节标准的同时，启发读者的创作想象力

特训练习

“特训练习”是根据主题内容、技术特点和学习效果等多方面因素挑选出的用于练习绘制流程，锻炼实操能力的分步绘图案例，目的是帮助读者巩固和灵活运用本章节知识内容。

绘制步骤中保留大量浅蓝色结构线，有利于读者在练习绘图时作为参考以校正草图

目录 Contents

第3章
人物表情的表现

第4章
头身比是绘制人物的关键

第5章
人物身体的绘制方法

第6章
人物的动作表现

第9章
动物的表现方法

第10章
背景的画法

第11章
单幅漫画实例训练

第 1 章

漫画基础

对于刚刚接触漫画的人来说，漫画世界好像很神奇。漫画是怎样诞生的？又是怎样一步一步绘制出来的？网点纸是如何贴上去的？这个过程中要用到哪些工具？诸如此类的问题是许多漫画初学者想要了解的。本章我们先来了解漫画的起源和表现形式，再大致讲解一下漫画创作的基本流程，最后我们将对漫画所需的工具进行逐一介绍和对比。希望通过本章的学习可以让你对漫画有一个全面、准确的认识。

01.1 让我们来了解漫画

什么是漫画、漫画是如何形成和发展的，其表现形式和风格有哪些特点，这里我们一起来了解一下。

1.1.1 漫画的概念与起源

关于漫画的定义有很多，其中从形式上讲，“漫画是一种简笔而注重意义的绘画形式”，其作用在于通过夸张、比喻、象征、寓意等手法，表现幽默、诙谐的画面，借以叙述、讽刺、批评或歌颂某些人和事。此类绘画我们称之为“漫画”。

说到当代漫画，这里不得不提到当代日本漫画的开山鼻祖——手冢治虫。他19岁的时候发表了生平第一部重量级作品——《新宝岛》。他借用变焦、广角、俯视等电影拍摄手法来表现故事画面，以分镜头的方式连接，从而让凝固的漫画充满了视觉张力，叙述故事的方式也更为灵活，完全突破了传统四格漫画和连环画的表现方式。这种手法一直沿用至今，成为新式漫画的标准。

1.1.2 漫画的表现形式

作为绘画艺术的一个分支，漫画发展至今天，已演变成了三种形态，即讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环故事漫画、探索性的先锋漫画。而当前最受年轻人追捧的要数故事漫画了，其表现形式包括单幅漫画、四格漫画和分镜漫画。这里我们对这三种形式分别进行介绍。

单幅漫画

在漫画诞生早期，常以带有讽刺意味的单页漫画形式出现。在新漫画诞生后，单页漫画便有了其他的意义。比如常作为封面、插图出现，带有一定的展示性。单幅漫画也是插画的一种，有黑白和彩色两种。

单幅漫画实例

四格漫画实例

四格漫画

四格漫画顾名思义就是以四个画面分格来完成一个小故事或一个创意点子的表现形式。四格漫画短短几格涵盖了一个事件的发生、情节转折及幽默的结局。让人看完不觉会心一笑或捧腹大笑。四格漫画着重点子创意，画面不需要很复杂，角色也不要太多，对白精简，让人轻松阅读。其优点在于短小精悍、轻松有趣、简单随意。

分镜漫画

以分镜头的表现形式逐格表现故事发展的脉络，这种漫画就叫分镜漫画。当前，分镜漫画发展到今天，有多种多样的风格和形式，故事题材也甚为广泛。形式上主要有黑白漫画和彩色漫画。

分镜漫画实例

1.1.3 漫画创作的基本流程

漫画从脚本创作到最后完稿要经历哪些流程？本小节我们以绘制一页故事漫画为例，看看从脚本开始到最后完成其详细的制作过程。

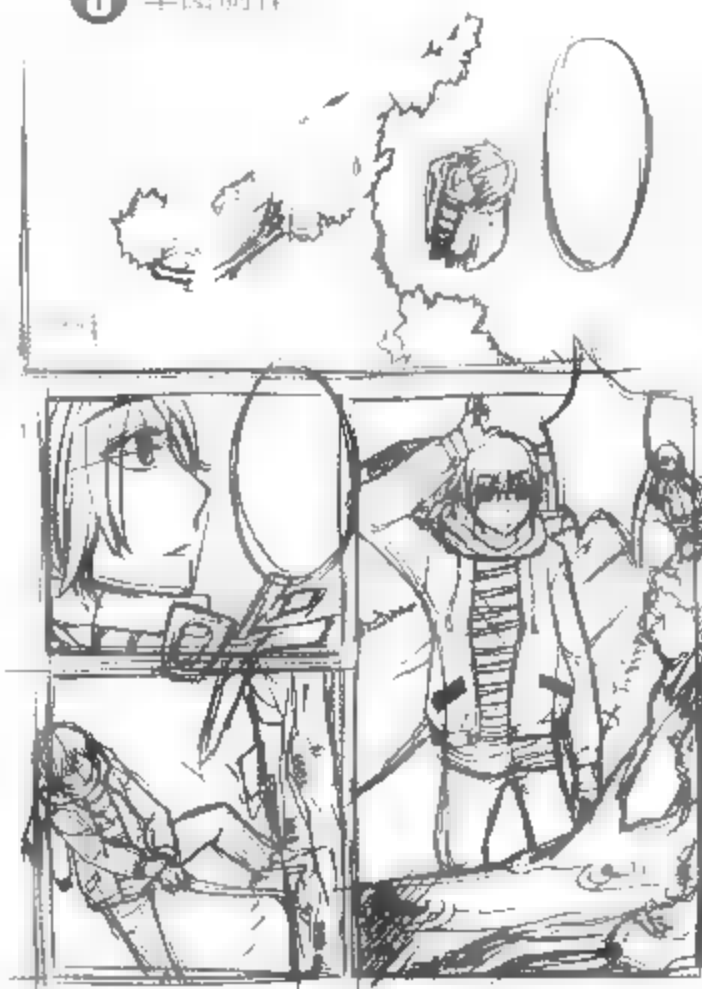
❶ 脚本制作

镜头一：男孩仰视大树，惊叹道：这棵树都长这么大了？！（俯视角度）

镜头二：他接着自言自语道：真是很舍不得呢？哎……没办法！（内心独白，侧脸）

镜头三：男孩开始砍树！（远景）

镜头四：女孩从远处跑过来，男孩停下来探望，这时树已经被砍倒。

❷ 分镜构图

使用普通铅笔或者蓝色铅笔画出分镜草图。这时人物不用画得太详细。

❸ 草图制作

在分镜草图基础上画出较精细的草图。

④线稿制作

⑤网点贴图

选用不同的网点纸进行贴图，目前多使用电脑处理。

A涂黑

B排线

注：在线稿制作过程中可以同时进行涂黑和排线处理，以及对话框和边框的勾勒。

⑥文字处理

根据阅读顺序编排文字。

完稿

01.2 绘制漫画的工具

在学习漫画之前，我们先来看看绘制漫画需要的各种工具，以及各种工具的使用方法。

技术专栏

漫画所需的基本工具

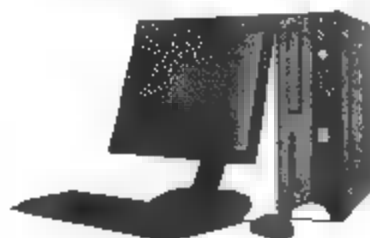
现代漫画创作主要依靠传统工具和数字工具两种。下面简单介绍一下它们的种类。

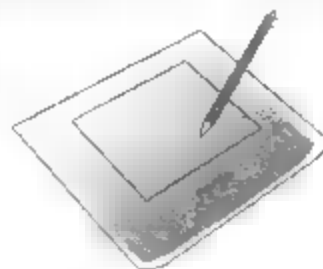
传统工具

传统工具主要是指纸、笔、墨以及漫画辅助工具。

纸	笔	墨	辅助工具
• 草稿纸 • 原稿纸 • 网点纸	• 蓝色铅笔 • [illegible]嘴笔 • 自动铅笔 • 马克笔 • 蘸水笔 • 毛笔 • 针管笔	• 耐水性墨水 • 墨汁 • 彩色墨水	• 拷贝台 • 美工刀 • 橡皮 • 胶水 • 刮网刀 • 修正液 • 压网刀

现代工具

现代工具主要是电脑硬件设备和制作软件，硬件设备主要包括电脑和数位板。

需要配置较高、速度较快的电脑硬件，这样处理速度会比较流畅。

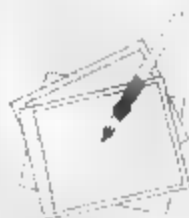
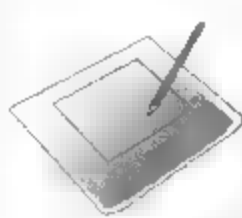
电脑

数位板，又名绘图板、绘画板、手绘板，是一种电脑输入设备。方便直接在电脑上绘图。

数位板

传统工具与现代工具的配合使用

传统工具与现代工具的配合使用，能够发挥各自的优势，也是一种[illegible]经济实用的工具搭配技巧。

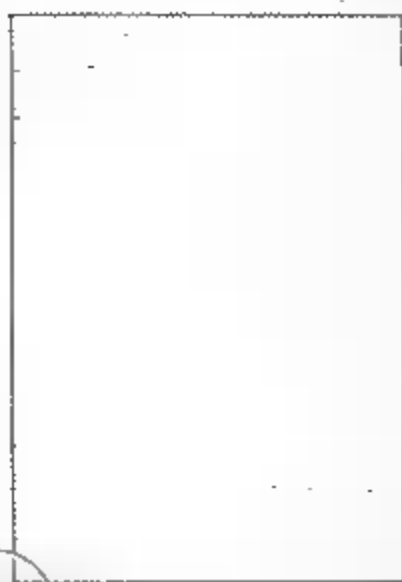
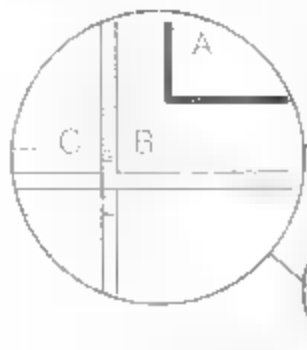
1.纸上绘制阶段

工具：
铅笔、原稿纸、蘸水笔

2.电脑处理阶段

工具：
电脑、数位板、后期处理软件

1.2.1 漫画原稿纸与拷贝台

由于漫画的细节表现比较精确，在用纸上最好使用专业的漫画原稿纸。拷贝台是漫画重要的传统辅助工具，在清稿和制作网点方面有很大的作用。

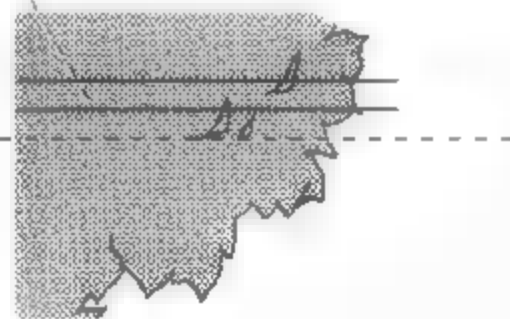
原稿纸

市面上有两种大小的原稿纸，A4和B4。B4常用于漫画投稿，A4用于同人志绘制。

A内框线，超出了内框，就有可能被裁掉或者遮住。
B.裁切线，印刷时剪裁的分界线。
C出血线，为避免裁切时留白边，绘制延伸到裁切线的内容时要超过出血线。

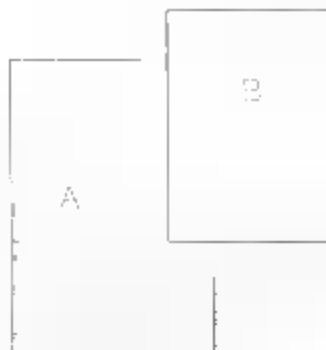
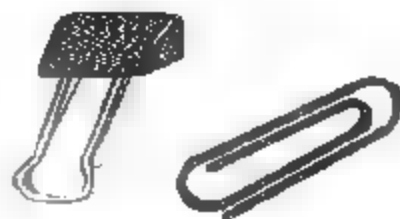
原稿纸上的框线含义

原稿纸在完成一页漫画时的状态

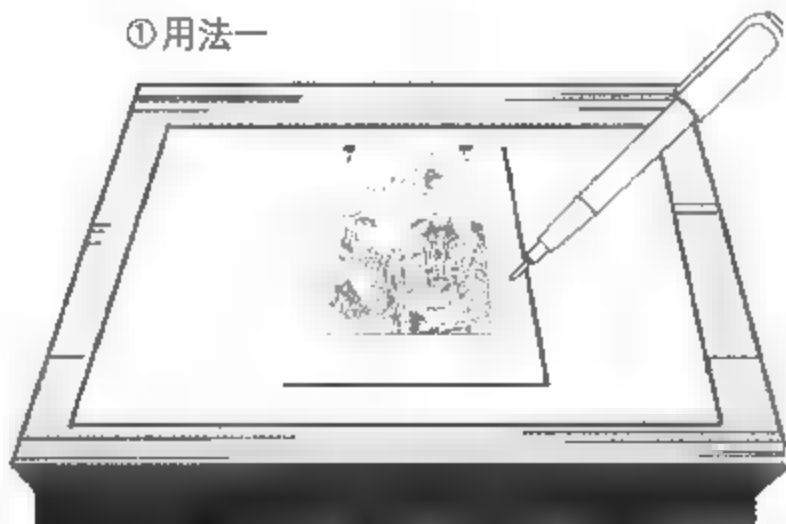
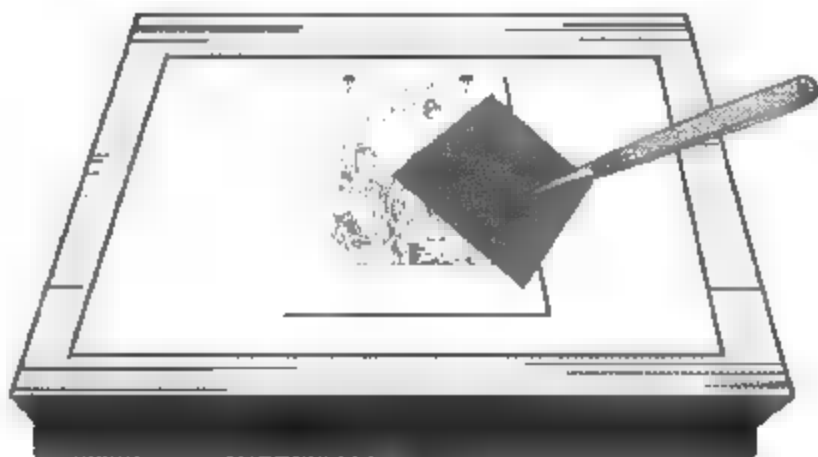
注意对话框等重要信息不能超出裁切线

需裁掉的画到这个位置

0.4cm

出血线与裁切线之间有0.4cm的宽度。

拷贝台

A被拷贝的图片，B新图片

配合拷贝台使用的小工具。

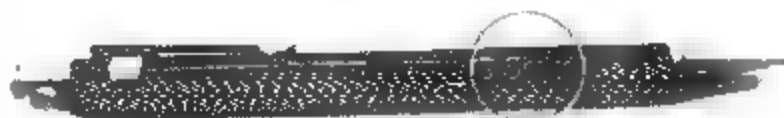
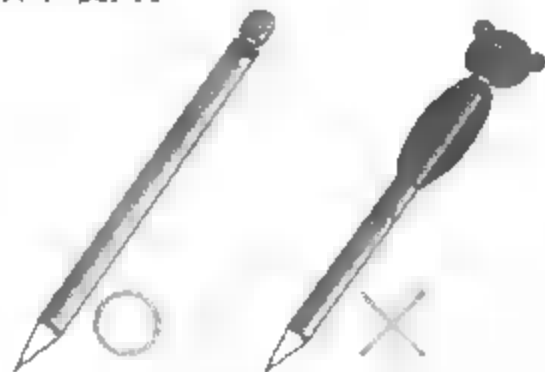
拷贝台是用于复制和拷贝图片的灯箱体，市面上有木质和金属两种。

①用法一

将两张纸重叠在一起，打开拷贝台的灯，就可以将下面的图描摹到上面的纸上了。主要用于草稿的清稿和线稿的制作。

②用法二

配合纸质的网点使用，能够准确框定网点的裁切范围。在胶网普及后，很少采用这种方法了。

1.2.2 铅笔的选择和使用

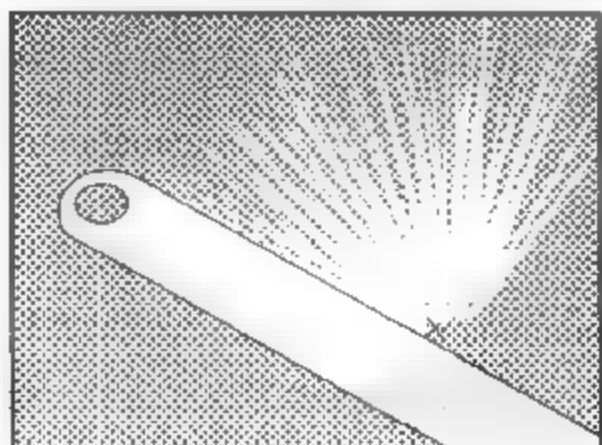
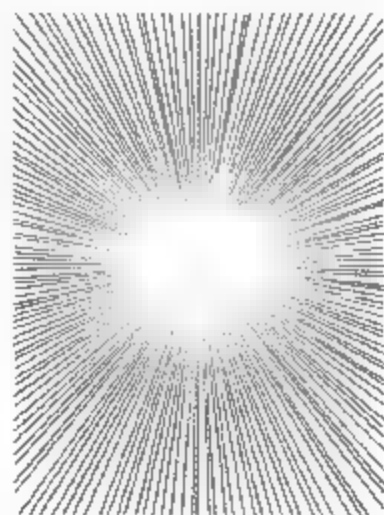
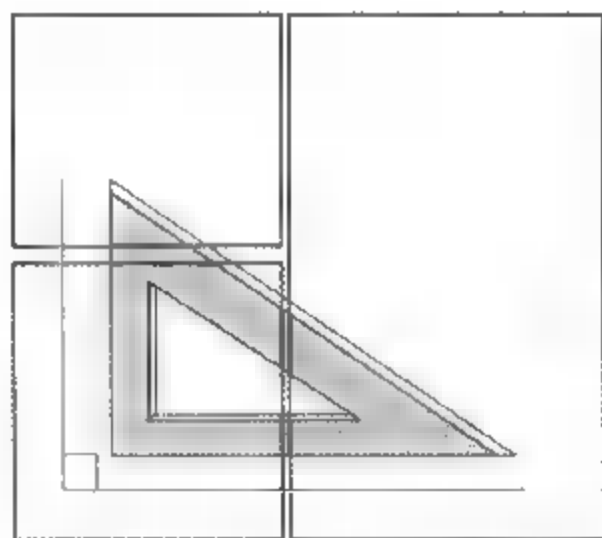
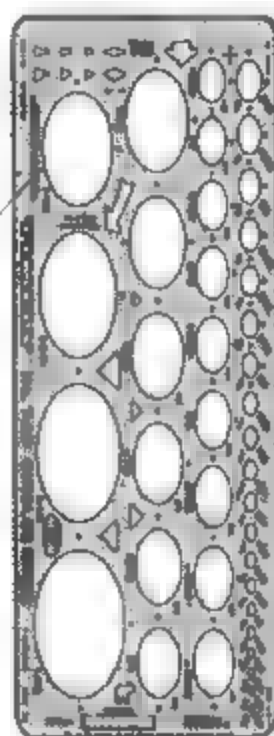
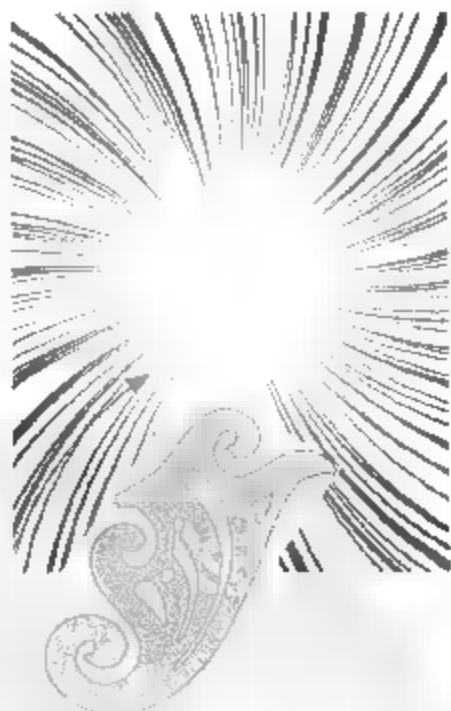
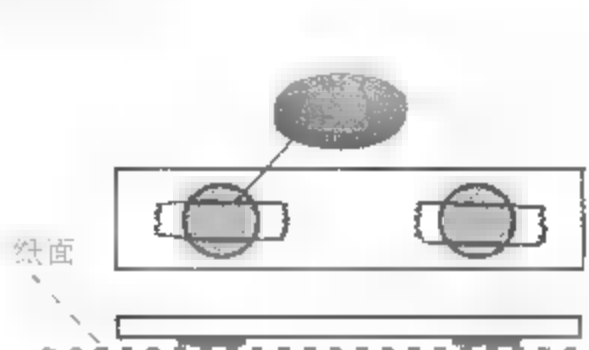
铅笔是漫画草图阶段必需的工具，这里我们来看看铅笔的选择和使用。

绘制草图最好选用笔尖较细的自动铅笔。

在购买自动铅笔时，尽量选择不带装饰物的笔。过多的装饰会增加笔的重量，从而影响绘制。

下面看看蓝色铅笔在漫画中的作用。

用蓝色铅笔画分镜草图，便于与精细的草图区别开。

有的漫画家习惯使用蓝色铅笔画草图，然后直接在蓝色铅笔上勾墨线。

1.2.3 各种绘画用尺

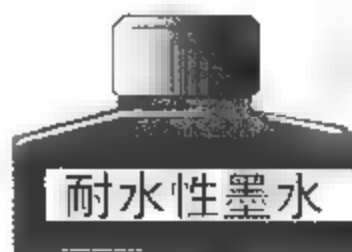
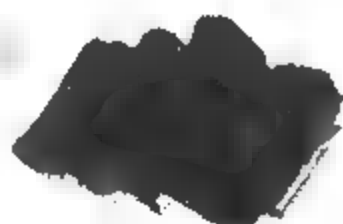
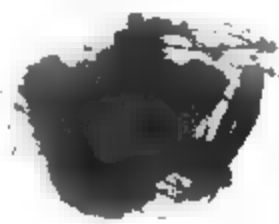
在漫画制作过程中，各种尺子的作用是不同的，这里我们看看常见的尺子有哪些。

1.2.4 漫画墨水和蘸水笔的使用

墨水和蘸水笔是漫画绘制过程中重要的勾线工具，认识它们的种类和使用是本小节要探讨的内容。

漫画专用墨水

墨水有耐水性和水溶性之分。

24色漫画专用水溶性彩色墨水

24色漫画专用水溶性彩色墨水用于绘制彩色漫画。

耐水性墨水干得快，墨汁浓，不溶于水。

普通墨水遇水溶解，容易弄脏画面。

下面来看看两款黑色墨水的效果对比。

耐水性墨水

普通墨水

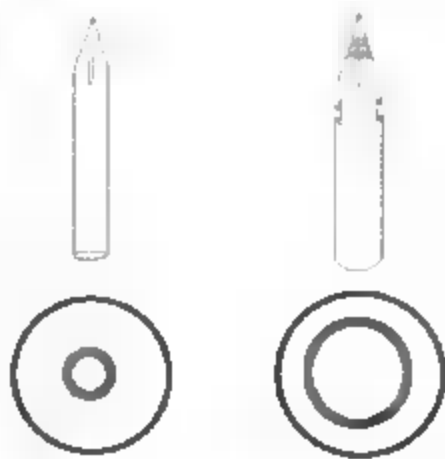
合适的笔尖沾墨量

笔尖蘸太多墨水容易滴在纸面上造成污染。保持合适的墨水量，才能使线条匀称丰润。

结论：耐水性墨水适合勾线；普通墨水适合大面积涂黑。

蘸水笔

蘸水笔由笔尖和笔杆两部分组成，可以拆换笔尖。

除圆笔外的其他笔尖使用一种笔杆。

笔杆的大小与笔尖配合。

圆笔笔尖[illegible]细，适合绘制细节部分。

G笔是最常用的漫画笔，线条的粗细取决于力度的大小。是一种通用笔尖。

勺形笔笔尖的韧度大，适合绘制较粗的外轮廓线条。

学生笔笔尖较硬，绘出的线条粗细均匀，可以替代鸭嘴笔绘制直线。

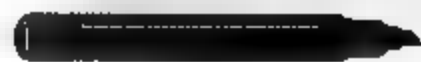
在使用蘸水笔时，为防止汗水浸湿纸面，可以自制"露指手套"。

笔杆短一点使用起来更方便灵活。

如果觉得滑，还可以在握笔的地方缠上胶布条。

漫画中的其他笔具

用于绘制直线或细节的针管笔。

用于涂黑的毛笔。

写拟声文字的黑色马克笔[illegible]上色的彩色马克笔。

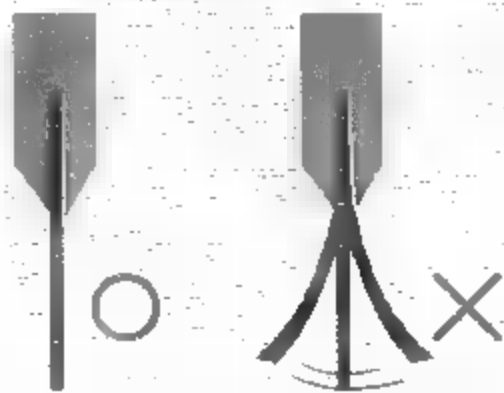
用于绘制框线或直线的鸭嘴笔。

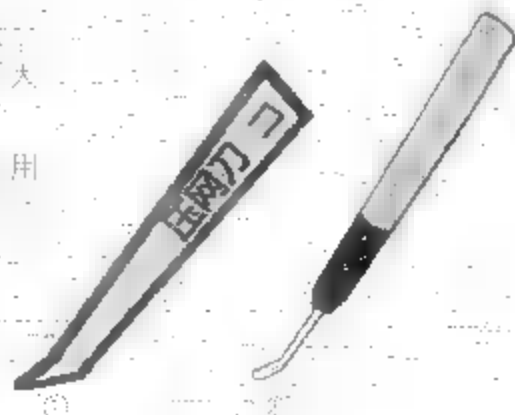
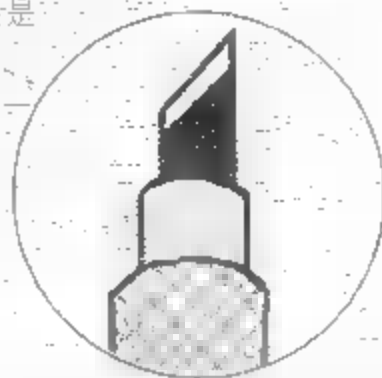
1.2.5 刀具的选择与网点纸的使用方法

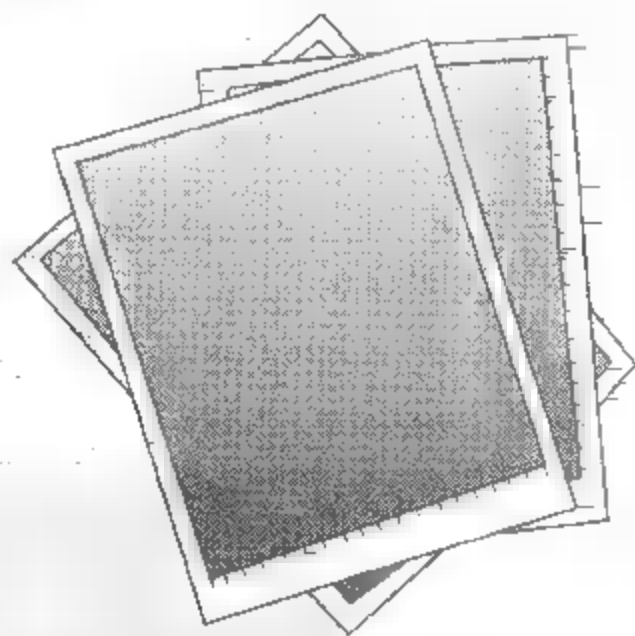
漫画中的刀具主要是配合网点纸使用，用于裁切和削刮。而网点纸在黑白漫画中常用于刻画色调和添加阴影，使画面真实有立体感。

刀具

常见的刀具，用于裁切和刮网。

专用的刮网或者切网的工具。

用来把画上的网纸压实。

选择刀具时要看刀片与刀身是否平整，不能有角度。刀片不能左右晃动。

要保持刮网刀的刀头锋利，否则会影响切割和削刮效果。

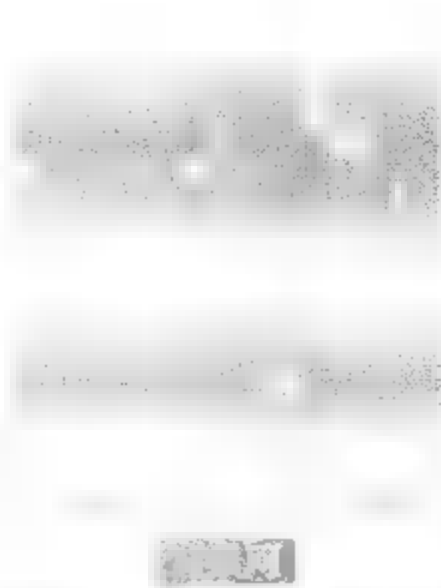
网点纸

网点纸分为纸网和胶网两种。每张网点纸都有编号，当然不同品牌的网点纸其编号也不一样。它的边缘有标准尺寸，最小以mm为单位。

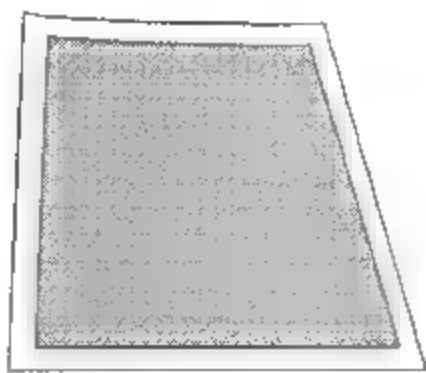
纸网不透明，造价低廉，需要配合拷贝台使用。

胶网半透明，造价较高，使用起来方便。

网点纸的大致类型如下：

主要用于贴制阴影和色调。

主要用于表现服饰造型。

主要用于营造真实或虚拟的场景。

下面看看网点制作的基本过程。

为图中人物的衣服贴制灰网，这里选择胶网。

❶ 比量。比出稍大于贴图区域的范围，做到不浪费。

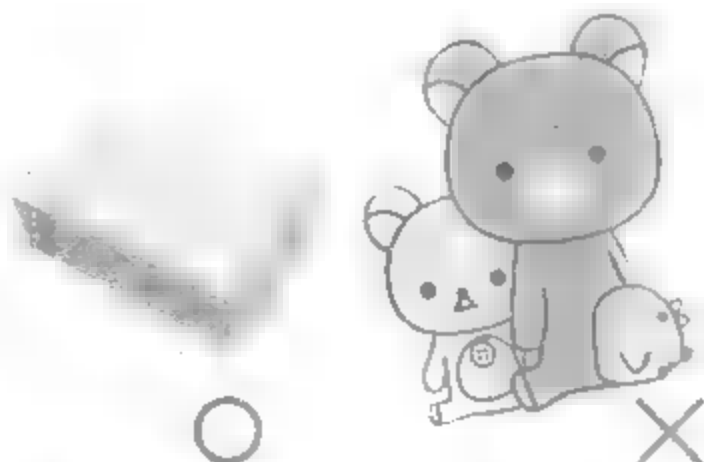
❷ 用美工刀裁切大小合适的网纸。

❸ 用锋利的刮网刀沿衣服的外轮廓裁切。图中分为①和②两个区域。

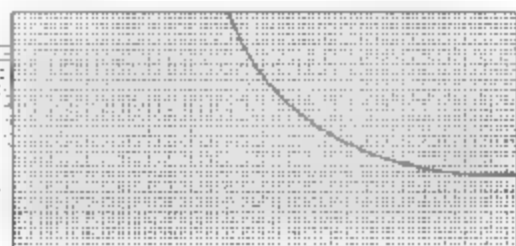
❹ 去除多余部分，使用压网刀压实网纸。

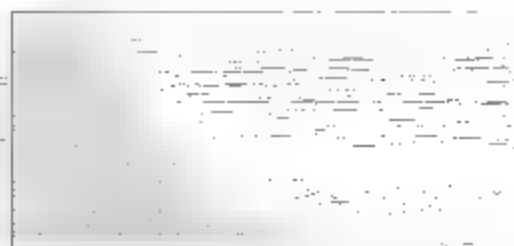
1.2.6 活用橡皮

橡皮是重要的修图工具，在网点制作上也有其特殊功效。

在草图绘制阶段最好选用专业的美术橡皮，质地软一些，以免损伤纸面。

另外，漫画用专业削刮橡皮在制作网点模糊效果时很好用。

绘制草图时避免使用质地硬的卡通橡皮，因为不但擦不干净，还容易损坏纸面。如果要直接在草图上勾线，容易产生毛边。

下面看看用削刮橡皮制作网点模糊效果的方法。

❶ 选择要削刮的区域。

❷ 使用削刮橡皮进行打圈式擦刮。

❸ 将网点擦刮得颗粒均匀。

白颜料和修正液的使用

除橡皮外，在线稿制作阶段，白颜料和修正液也是必需的修图工具。

另外，这两种工具在漫画中还有一个特殊的用途——修白。在后面的章节我们会详细介绍。

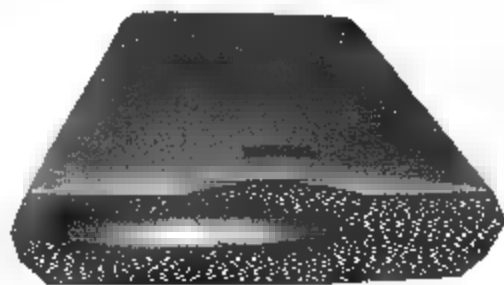
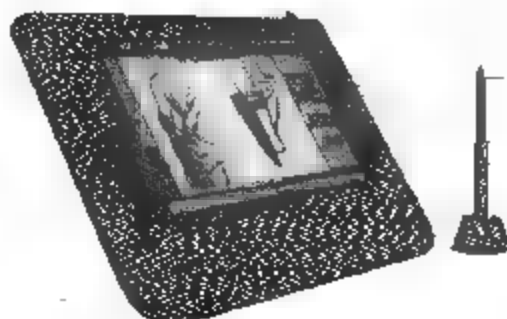
1.2.7 数字化工具的选择和使用

随着电脑在漫画领域的运用，不但大大节省了制作成本，还提高了创作效率。下面来认识一下绘制漫画的数字化工具。

硬件

电脑

需要配置较好的机型，如果要制作彩色漫画，显卡配置要求高一些。

扫描仪

能将手绘画稿录入电脑，是手绘和数码绘制的桥梁。

数位板

由电子板和压感笔组成。推荐使用压力感应在1024以上的数位板。

软件

适合漫画后期制作的软件有：Comic Studio、Photoshop、SAI等。

Comic Studio是日本Celsys公司出品的专业漫画软件，它使传统的漫画工艺在电脑上完美重现，使漫画创作完全脱离了纸张，极大地提高了漫画绘制效率。在线条、黑白漫画、贴网点等方面有其他软件不具备的专业性。

Photoshop的界面

适合漫画后期制作的软件有：Comic Studio、Photoshop、SAI等。

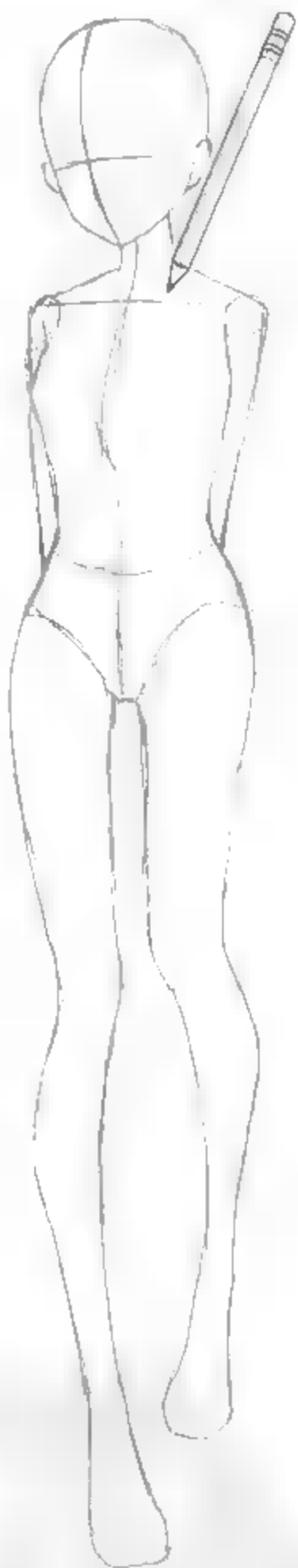
Photoshop是Adobe公司旗下最为出名的图像处理软件之一，是集图像扫描、编辑修改、图像制作、广告创意，图像输入与输出于一体的图形图像处理软件。

SAI的界面

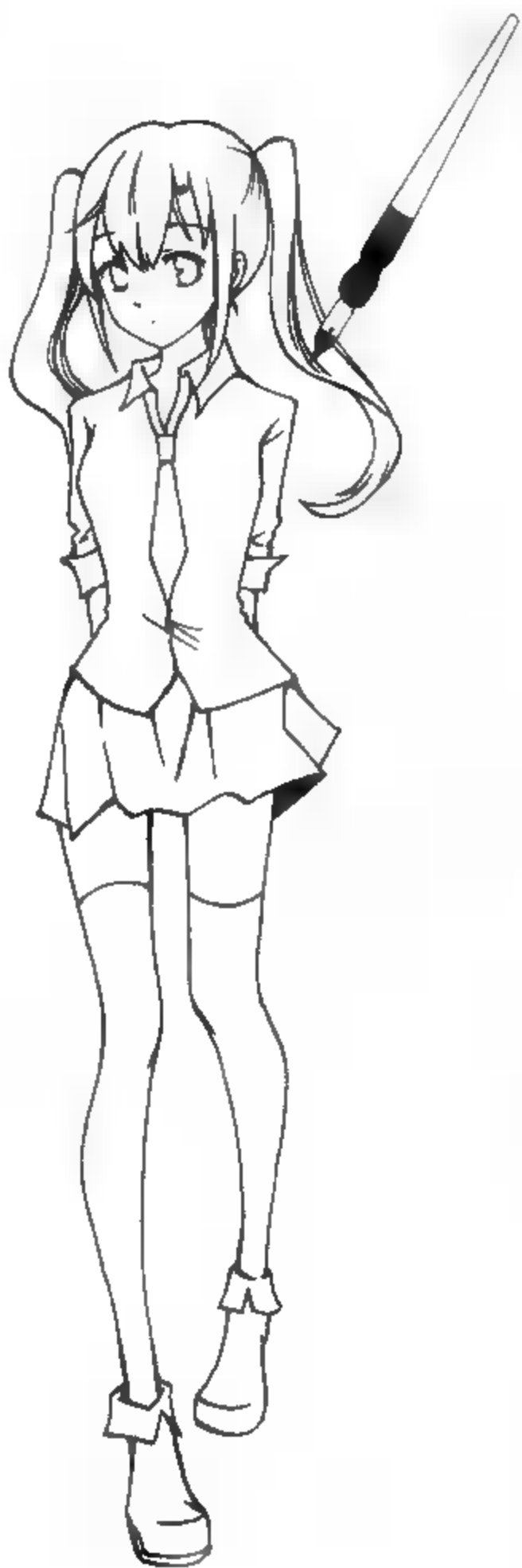
SAI是当前比较流行的一款小绘图软件。主要用于线条处理和上色方面。

不同工具的绘制效果

特训练习

利用漫画工具搭配绘制美少女

❶ 使用专业蓝色铅笔在纸上画出人物的大致身体轮廓。

❷ 用自动铅笔在蓝色铅笔的结构图上设计人物的造型。

❸ 细致刻画人物各部分的细节，此时可以使用排线划定一些阴影以作为贴网参考。

将勾勒好的线稿放进扫描仪，输入电脑。

更换原稿纸，配合拷贝台，使用G笔勾勒出人物的轮廓。

⑤ 在电脑上使用Photoshop软件对线稿进行清理，并填涂黑色区域，同时画出眼睛瞳孔等细节。

⑥ 导入Comic Studio软件对人物进行网点处理，使用多种工具配合绘制的漫画美少女就完成了。

2

从头部开始画人物

02.1 人物脸型的基本画法

漫画人物的脸型大致分为鹅蛋形、圆形、三角形和方形四种，根据角色的不同，脸型各不相同。本节我们将着重学习人物四大脸型的画法，并了解不常见的几种脸型。

技术专栏

同一个人物的脸型变化

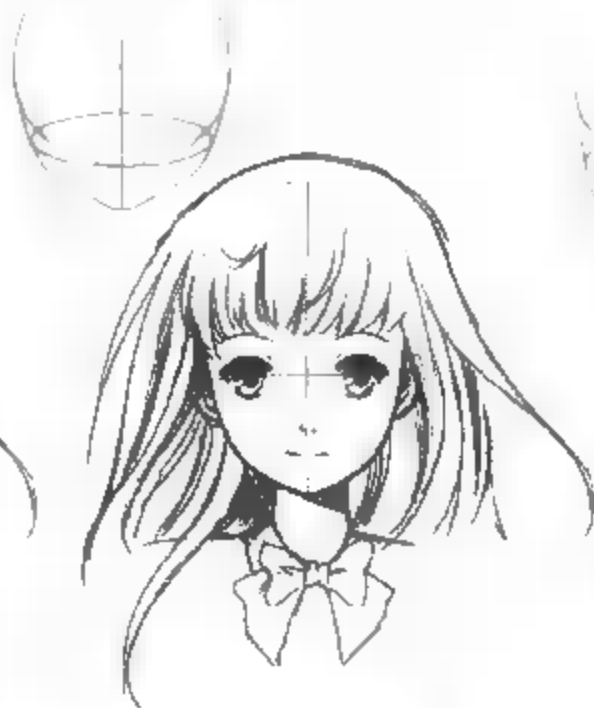
不同的脸型给人不一样的感觉，为人物选择一张合适的脸型有利于漫画角色的性格塑造。下面我们给同一个人物换几种不同的脸型看看其效果有什么不同。

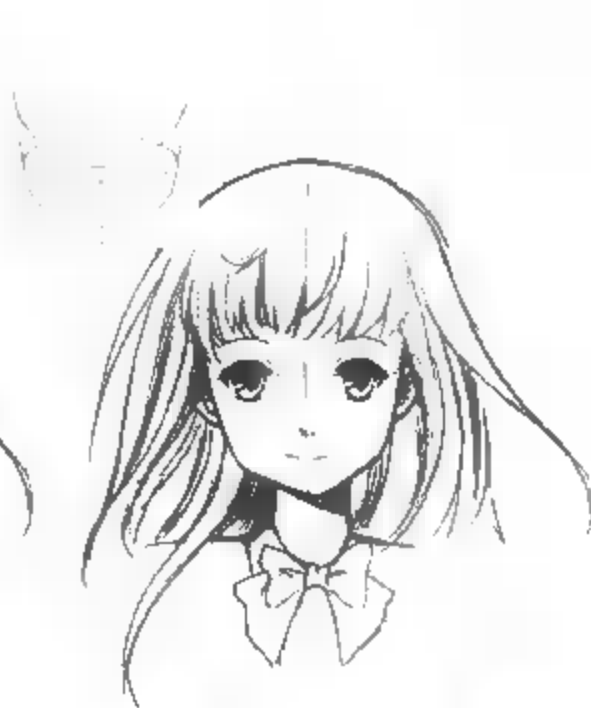
原型：鹅蛋形脸

鹅蛋形脸：主角脸型

给人青春靓丽的感觉。

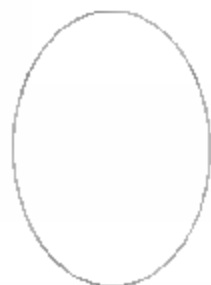
三角形脸：配角脸型

给人清瘦柔弱的感觉。

圆形脸：主角脸型

给人幼小可爱的感觉。

方形脸：配角脸型

给人踏实可靠的感觉。

2.1.1 鹅蛋形脸

鹅蛋形脸是漫画中最常见的脸型，是塑造俊美角色的万用脸。

总体表现呈椭圆形或鹅蛋形。

鹅蛋形脸的结构

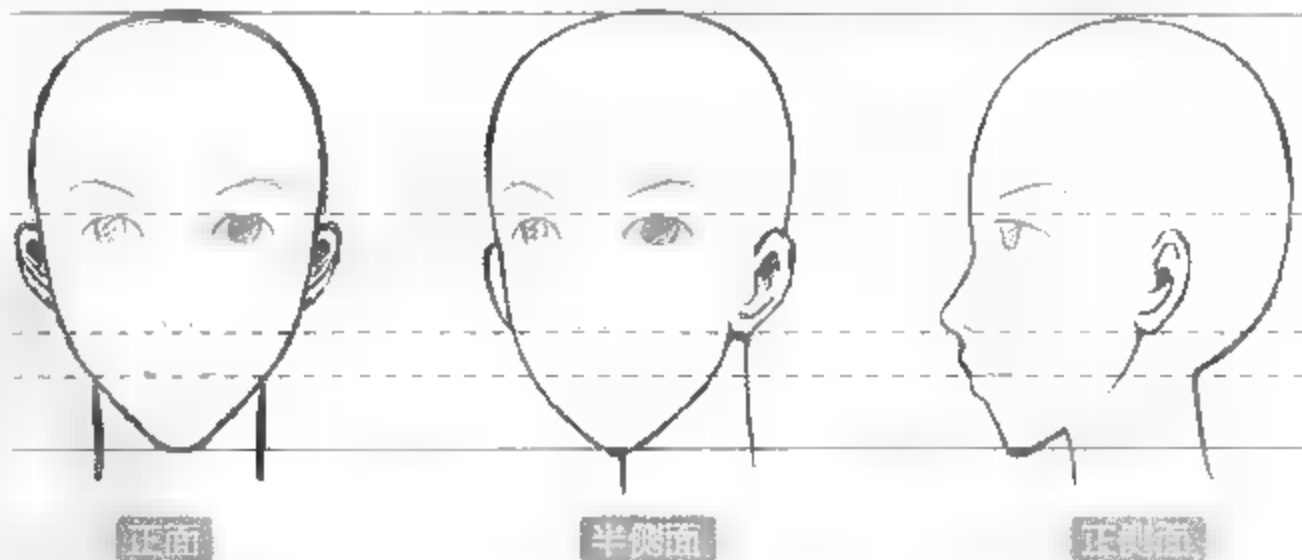
鹅蛋形脸在下巴处呈顺滑的弧线，没有明显的转折。下巴较尖。

鹅蛋形脸适合表现年轻美貌的角色，给人年轻、秀气、有活力的感觉。绘制时注意下巴不要过尖或过圆。

鹅蛋形脸的女性

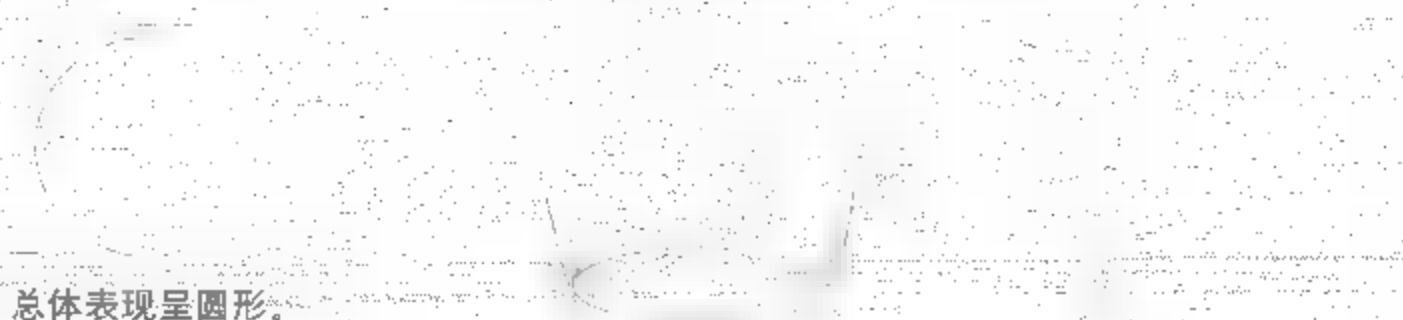
鹅蛋形脸的男性

下面看看鹅蛋形脸的三视图。

鹅蛋形脸半侧面的外侧弧线柔顺，正侧面耳根连接线平滑。

正面　半侧面　正侧面

2.1.2 圆形脸

圆形脸的人物整个头部都很圆，下巴的角度较大，脸颊的弧度较大。

总体表现呈圆形。

圆形脸的结构

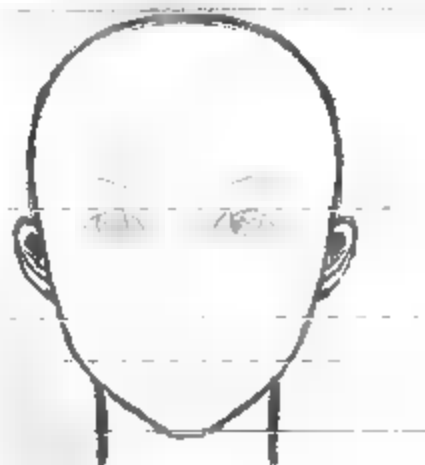
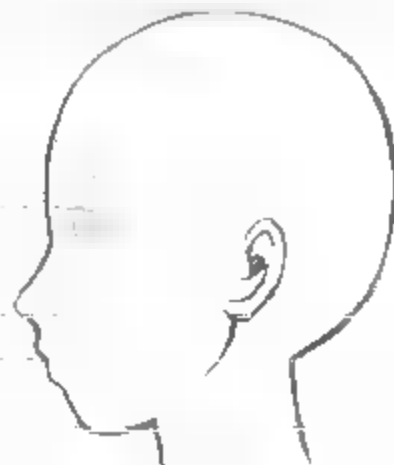
圆形脸在下巴处呈较凸起的弧线，没有明显的转折，下巴圆润。

圆形脸适合表现幼小的角色，在表现成人角色时能体现出人物的可爱。绘制时注意脸颊的弧度要匀称。

圆形脸的女性

圆形脸的男性

下面看看圆形脸的三视图。

圆形脸半侧面的外侧有明显的弧线凸起，正侧面下巴较圆。

正面　　半侧面　　正侧面

2.1.3 三角形脸

三角形脸整体比较长，特别是明显的尖下巴，给人瘦弱的感觉。

总体表现呈倒三角形。

角形脸的

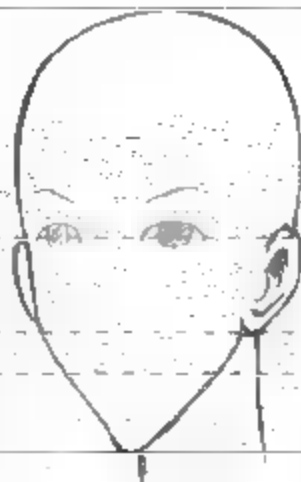
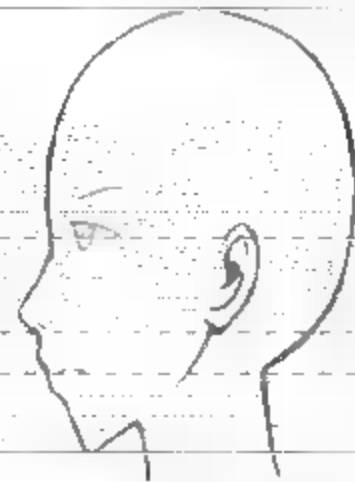
三角形脸的脸颊呈直线形，交汇于下巴。下巴尖而长。

角形脸的

三角形脸适合表现冷酷、阴险的角色，这种脸型也是某些风格的典型代表。绘制时要注意下巴尖中带圆，不能呈尖角。

三角形脸的男性

下面看看三角形脸的三视图。

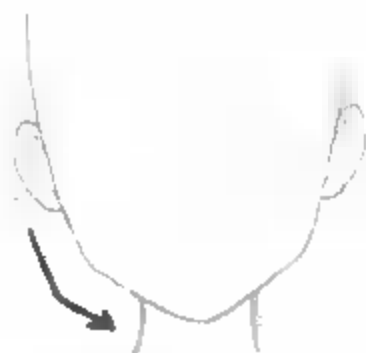
三角形脸半侧面的外侧向内收，正侧面下巴明显而突出。

正面　半侧面　正侧面

2.1.4 方形脸

方形脸常用于写实风格的漫画，在少女漫画中一般出现在配角身上。

总体表现[illegible]长方形。

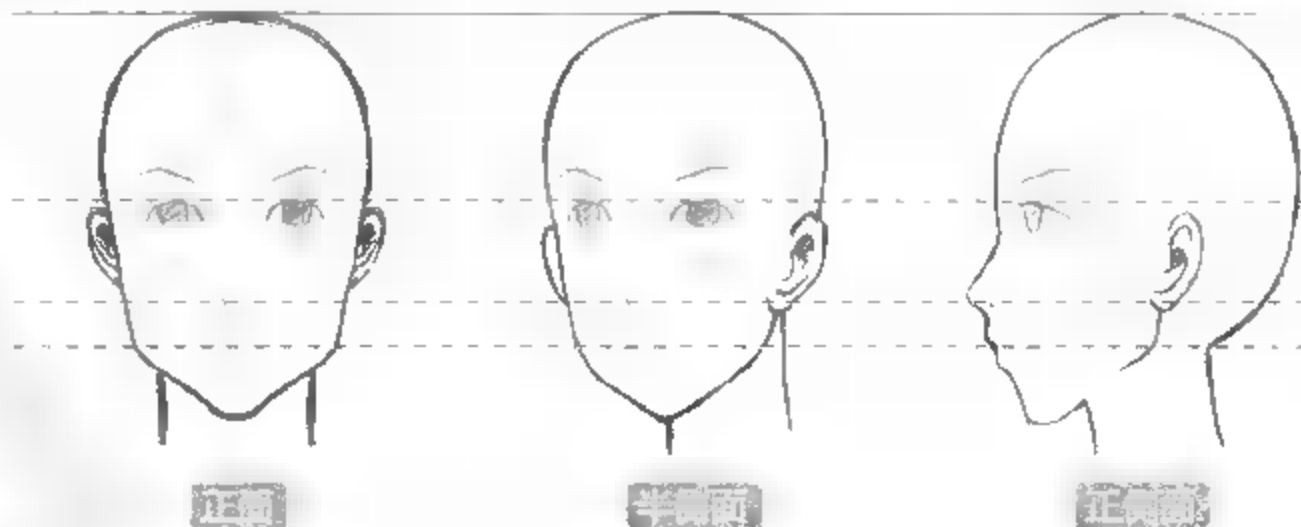
方形脸的结构

方形脸的脸颊线条与下巴连接处有明显的转折。

方形脸的男性

方形脸适合表现配角、中老年等角色。在绘制时要注意下巴与脸的连线有三个凸点。（左图①②③）

方形脸的女性

下面看看方形脸的三视图。

方形脸半侧面的外[illegible]有凸起，正侧面耳根处的连接线也有转折。

正面　半侧面　正侧面

2.1.5 其他特殊脸型

漫画中除了四种基本脸型外，还有多种特殊脸型，便于刻画特殊人物。比如下面所讲到的"申"、"目"、"由"字形脸，下面看看这些脸型分别适合刻画什么角色。

"申"字形脸，是两头小中间大的一种特殊脸型。适合刻画反面角色。

"申"字形脸的男性角色

"申"字形脸要突出颧骨的刻画，让人物显得阴险。

"目"字形脸是方形脸的一种变形，比方形脸的下巴更大，脸更长。适合刻画欧美角色或财大气粗的角色等。

"由"字形脸呈上小下大的梨形，脸部的凸起更适合表现肥胖角色。

"目"字形脸的男性角色

"由"字形脸的男性角色

实例展

不同脸型的人物

❶ 圆形脸的小女孩正面

❷ 圆形脸的男孩子侧面

❹ 鹅蛋形脸的男性正面

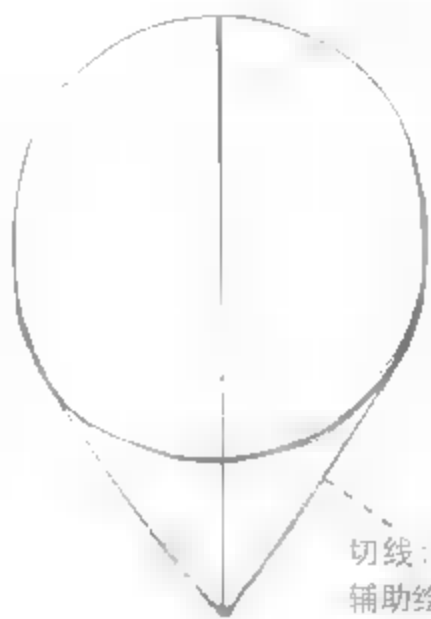
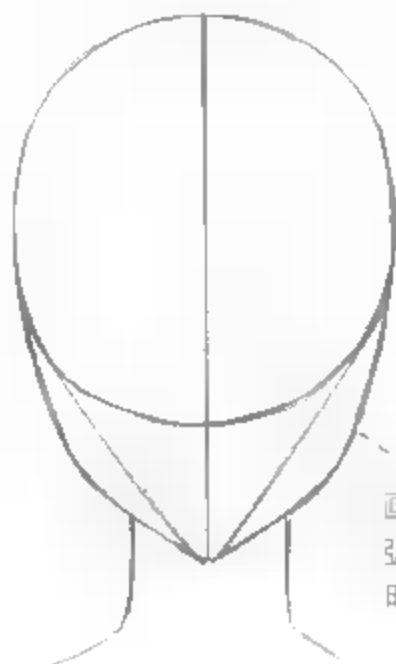
❸ 三角形脸的男性正面

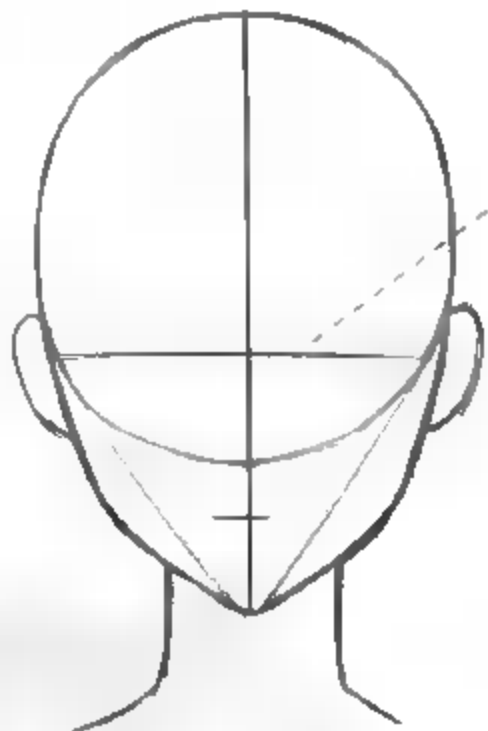
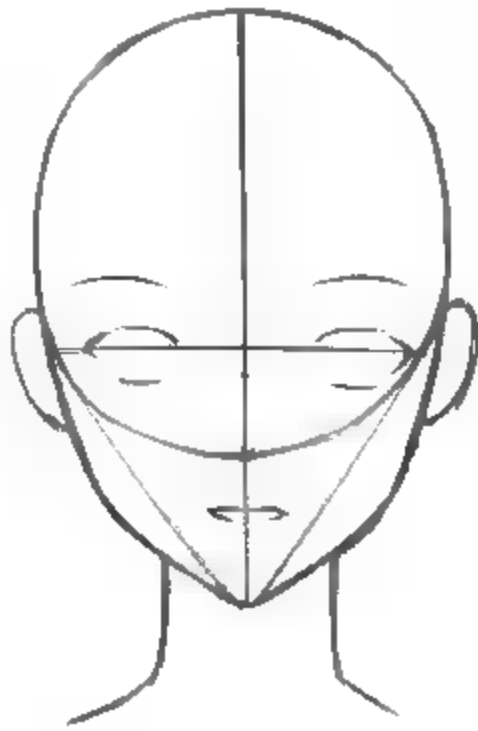
❺ 鹅蛋形脸的女性正侧面

❻ 鹅蛋形脸的女性正面

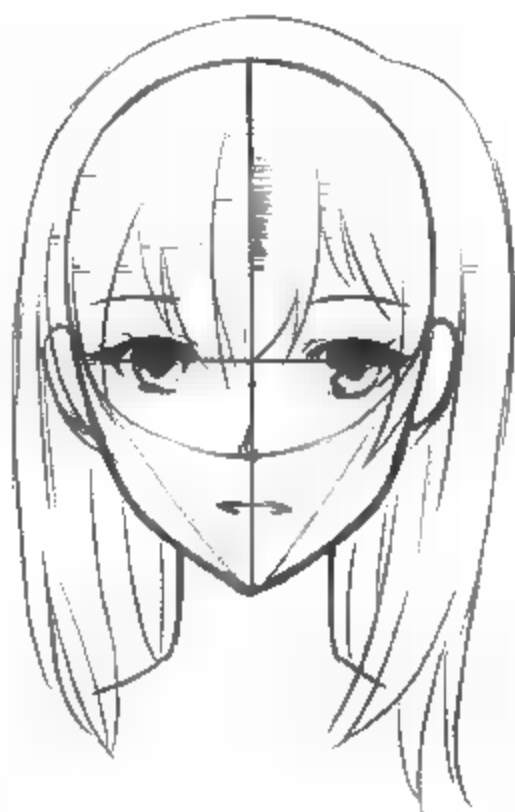
❼ 鹅蛋形脸的女性半侧面

特训练习

绘制鹅蛋形脸的美少女

❶ 先绘制一个正圆，再垂直地画一条直径，延伸出圆外，确定脸部长度。以延伸线的终点为起点，对两侧圆周画切线作为辅助线。

❷ 根据辅助线画出人物的脸型。注意绘制出鹅蛋形脸的特征，并加上脖子。

❸ 画出表示眼睛位置的横线，与垂直的直径形成面部十字线。标出面部五官的位置。

❹ 根据十字线画出人物五官的大致轮廓。注意眼睛要左右对称。

⑤ 进一步添加发型的大致轮廓，注意留出头发的厚度，厚薄要适当。

⑥ 仔细刻画脸型和五官。表现出眼睛的瞳孔，注意瞳孔上半部分色调较深、下半部分色调较浅。

⑦ 刻画发丝的质感和层次。注意颈后的头发发丝较密集。

⑧ 为人物的肖像图加上领口并添加阴影。

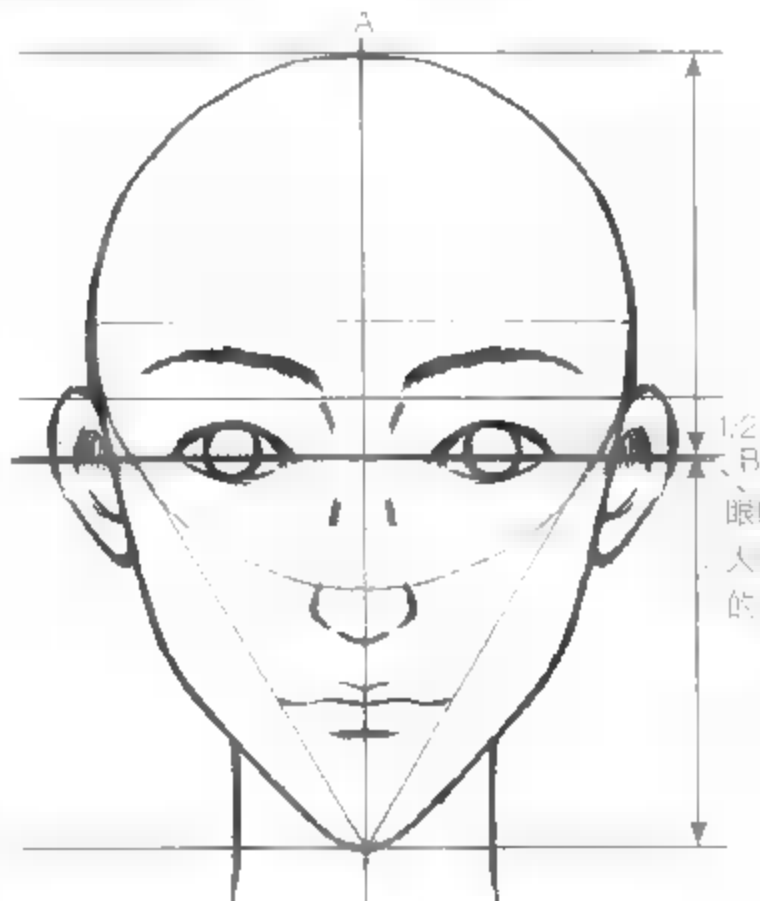
02.2 人物五官的表现

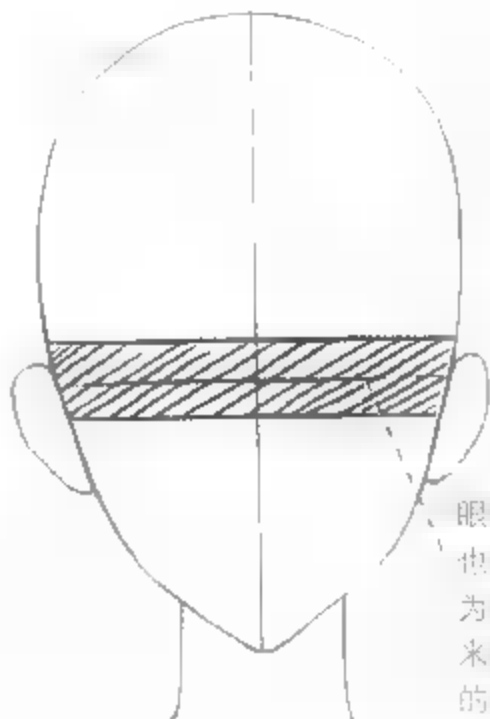
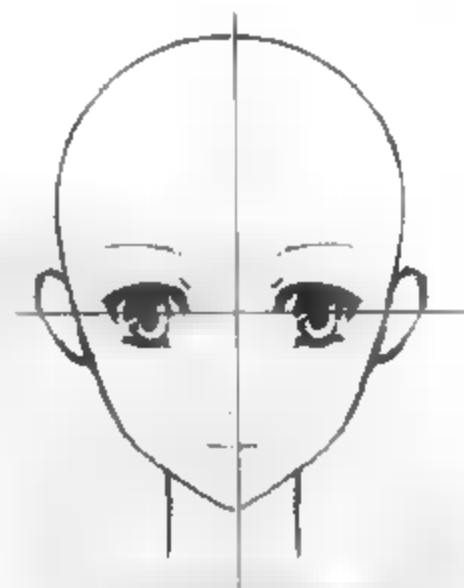
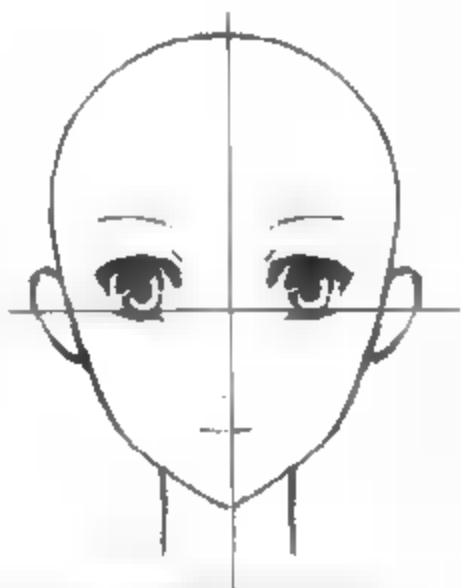
在学习了人物脸型的绘制方法后，添加五官成为重要步骤。本节我们将详细介绍五官的位置和画法。

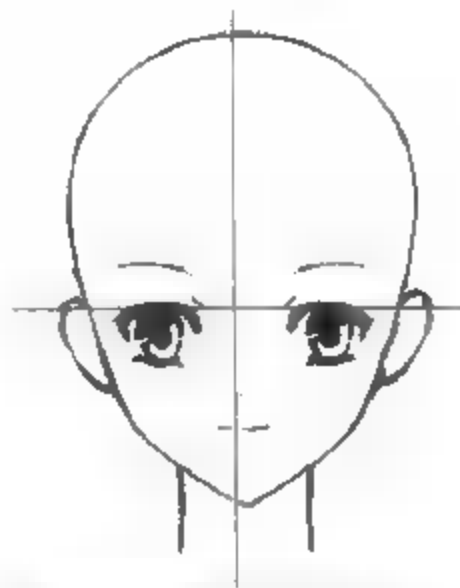
技术专栏

确定五官位置的十字线

十字线是绘制人物五官的重要辅助线，它决定了五官的位置和左右对称。下面来看看十字线与五官的位置关系。

A 代表五官左右对称的中心线。
B 代表眼睛位置的参考线。
A和B两条直线垂直相交形成绘制五官的重要辅助线——十字线。

人物五官位置示意图

眼睛位置的改变能够颠覆整个人物给人的感觉。

眼睛在头部的1/2处

眼睛在头部的1/2以上

眼睛在头部的1/2以下

2.2.1 眼睛

眼睛是五官中最重要且最难表现的部分，绘制时注意其形状和动态。

高光点

瞳孔

彩虹体

光

高光点的位置由光源方向决定。

写实的眼睛

眼眶骨

眼球位于眼眶骨里面。

眼睛的立体表现

侧面睫毛的生长方式

画出眼皮的重叠会加强眼睛的立体感

写实眼睛和漫画感眼睛的区别

写实的眼睛呈橄榄球形。

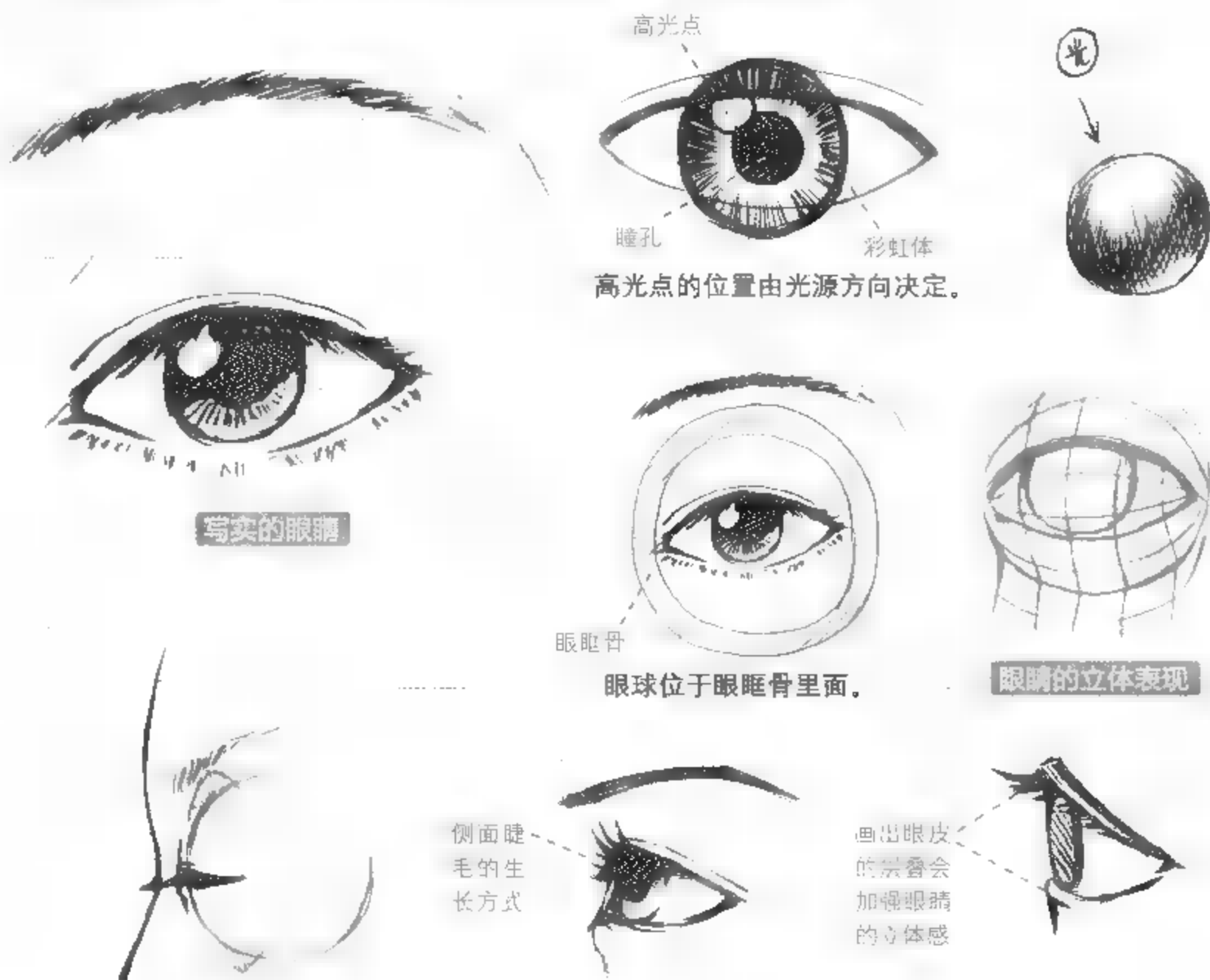
漫画感的眼睛有折角的表现。

漫画中常见的眼形

反抗性的三白眼

纯真的眼睛

强势的吊梢眼

美型角色的梯形眼

眼睛的动态表现

闭眼睛

向上看

向下看

突然眨眼

向右看

向左看

男性与女性眼睛的区别

漫画中人物的眼睛，特别是成熟男性的眼睛，常绘制成扁平行四边形。

女性的眼睛常增加上眼睑的弧度，减少下眼睑的宽度。画得大而圆。

同侧面角度的眼睛表现

侧面的角度越大，远离视点的眼睛变形越大，并越接近脸部轮廓。

15° 侧面

45° 侧面

75° 侧面

2.2.2 鼻子

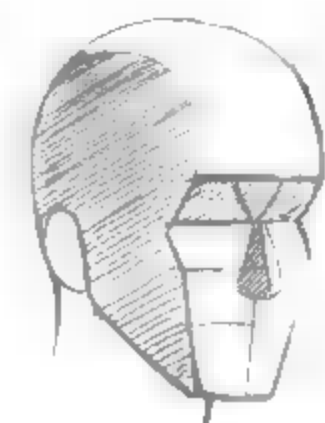
鼻子是面部最具立体感的部位，对塑造人物侧面的轮廓有着十分重要的作用。刻画时注意鼻子的位置和立体感。

鼻梁骨

软骨

鼻翼

写实的鼻子

写实鼻子的鼻翼较为明显，漫画中基本省略这个结构，注重鼻梁、鼻尖的表现。

鼻子在面部的立体表现。

半侧面

正侧面

漫画鼻子正面表现

漫画鼻子半侧面表现

漫画鼻子侧面表现

漫画中常见的鼻子的画法

突出鼻梁

突出鼻梁和单侧鼻孔

突出鼻尖

漫画中女性的鼻子常用小点表现。

突出鼻梁阴影

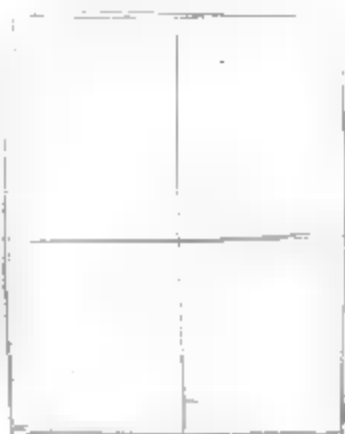
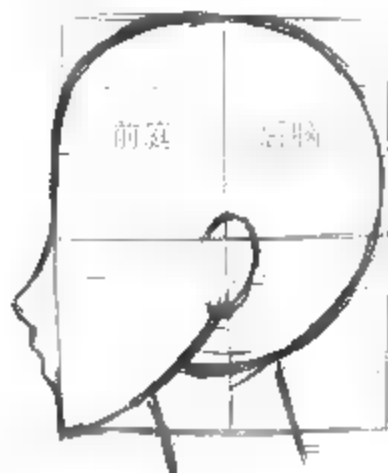
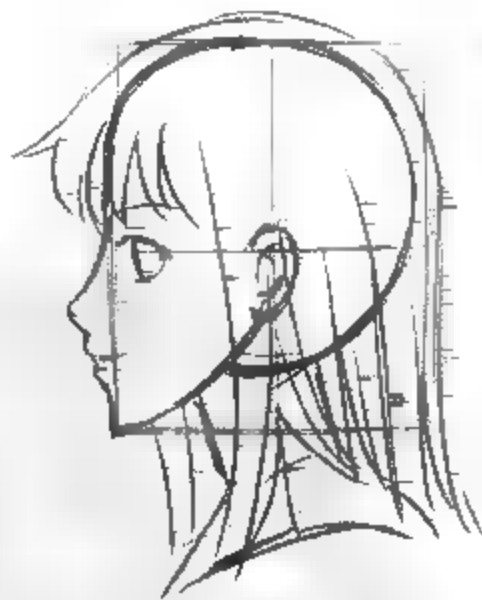
突出鼻孔

突出鼻底

男性的鼻子鼻梁表现得较长，阴影较深重。

各种人物不同类型的鼻子画法

与成人相比，幼儿的鼻子较小、鼻头翘；成人鼻子大、鼻梁挺。

绘制人物面部正侧面的小窍门

❶ 先画一个田字格。

❷ 在田字格的左边画出人物的额头和面部，右边画后脑，中心位置添加耳朵。并在格子左方添加鼻子和嘴巴的侧面轮廓。

❸ 在步骤2的基础上添加人物的五官和发型轮廓。

❹ 仔细刻画细节，调整线条，人物的正侧面完成。

2.2.3 嘴

在五官中，嘴的变化幅度是最大的，其表现方式也多种多样。

漫画中的嘴着重突出闭合线。

半侧面的嘴，呈一边小一边大的视觉透视。

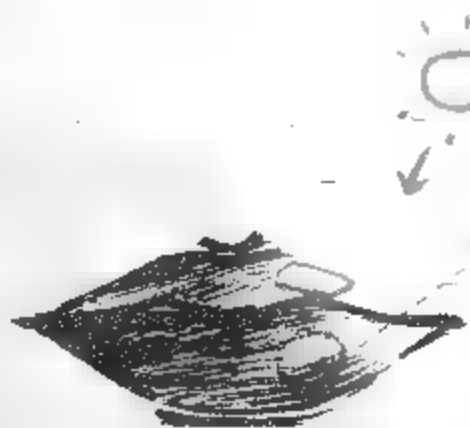
绘制正侧面的嘴要注意三个凹陷：①人中凹陷；②上下唇闭合线；③下巴凹陷。

漫画中常见的嘴部造型

只保留闭合线的画法

保留闭合线和下唇阴影的画法

保留三个凹陷的画法

唇部的高光表现

有特定光源时，符合光影原理，如右图。

光源较散时，上下唇的高光线较长，并沿上图中蓝线的轨迹展开。

不同嘴型的绘制

漫画中表现大笑的嘴

说话时发“O”音的嘴型

典型嘴型的写实表现和漫画变形

张嘴的漫画表现注意省略牙齿的刻画，用简略的一排表现即可。

微笑

咬牙切齿

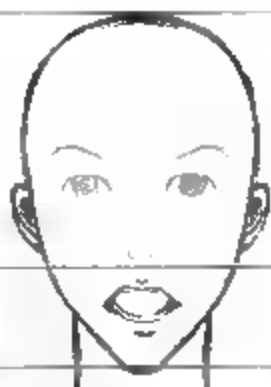
大声惊呼

张嘴动作对脸型的影响

人物嘴张得越大，脸拉得越长，这些细微的变化在绘制时要留意。

闭嘴

微张

大张

2.2.4 耳朵

在漫画人物的面部绘制中，由于头发的遮挡，耳朵常常被大家忽视，但是耳朵实际上是体现透视和真实感的必要部位。

外耳廓在耳垂处有自然内收。

写实的耳朵

漫画中的耳朵常常简化其内部结构。

漫画风格的耳朵

Q版或卡通的耳朵中间用“6”字形代替。

变形更大的耳朵

耳朵实际上由两部分组成，即耳背和外耳廓。

不同角度耳朵的画法

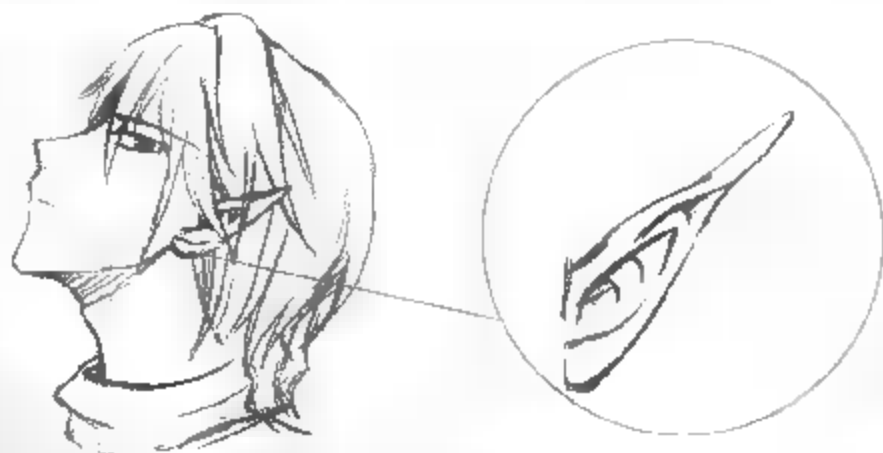
正面

背侧面

背面

顶视耳朵结构

耳朵的变形

由于漫画■色的需要，耳朵有多种变形，比如精灵的三角耳是■好的代表。

内部结构相同，改变外耳廓的形状。

绘制正侧面的人物头部，要注意耳朵的位置。

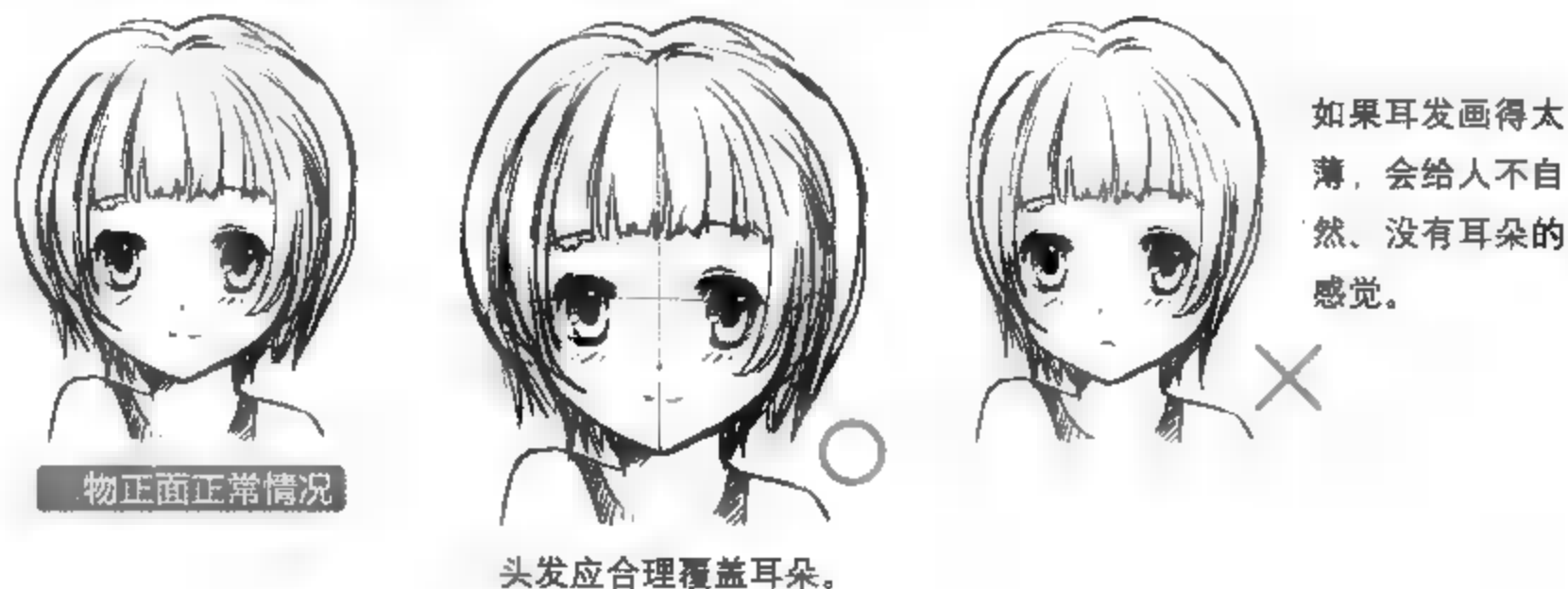
应与眼睛的上眼睑线保持球面一致。

物的正侧面

头发遮挡耳朵的情况■体现出耳朵的厚度。

物正面正常情况

头发应合理覆盖耳朵。

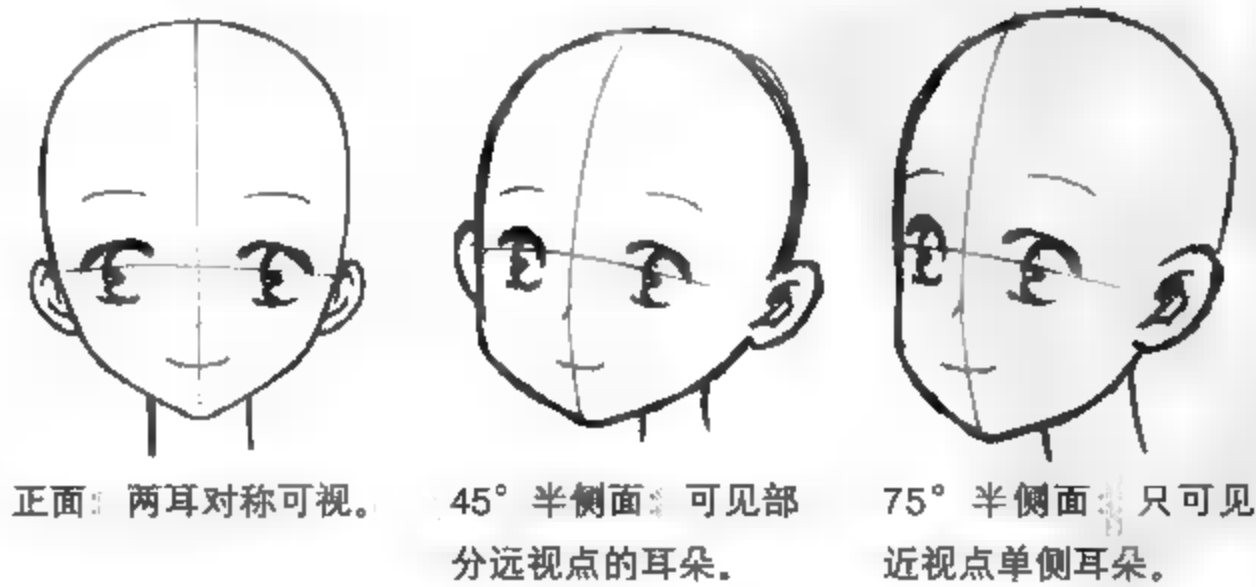
如果耳发画得太薄，会给人不自然、没有耳朵的感觉。

同侧面下耳的可视情况

双耳在不同侧面下，可视范围是不一样的，如果把握不好，就会给人耳朵长在脸上的感觉。

正面：两耳对称可视。

45°半侧面：可见部分远视点的耳朵。

75°半侧面：只可见近视点单侧耳朵。

不同五官组合的表现

❶ 长睫毛眼睛+小点鼻子+完全型嘴巴

❷ 下垂眼+高鼻子+点化嘴

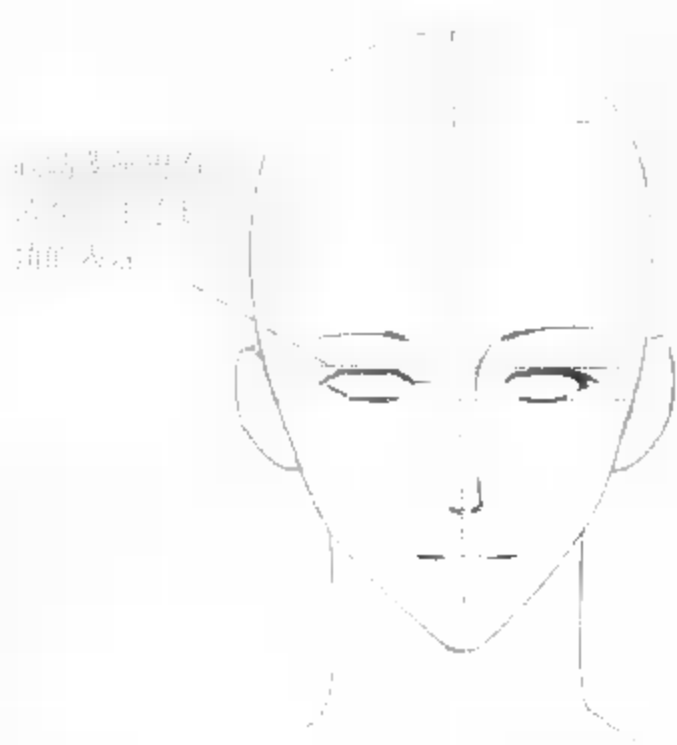
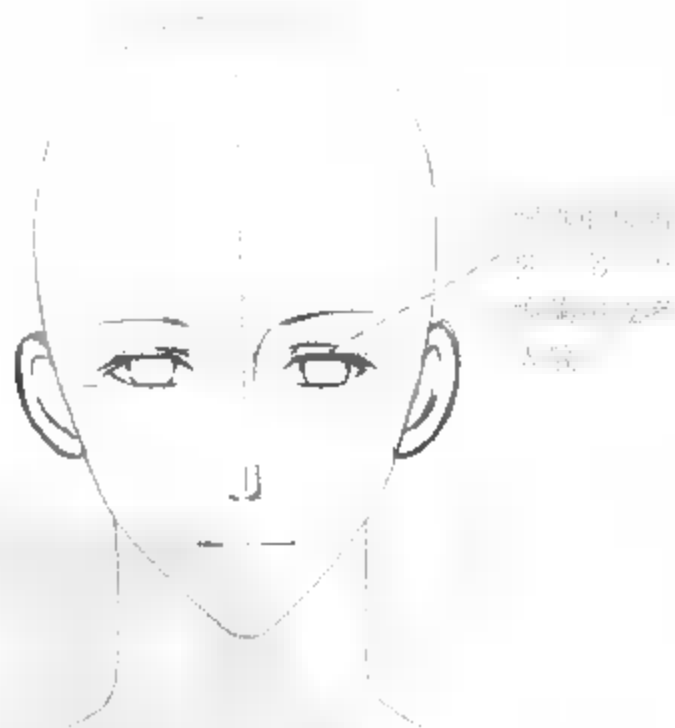
❸ 扁眼睛+鼻头化鼻子+一字形嘴

❹ 点瞳孔表现的眼睛+鼻头阴影+点化嘴

❺ 叶形眼+高鼻子+一字形嘴+尖耳朵

特训练习

绘制美少年的五官

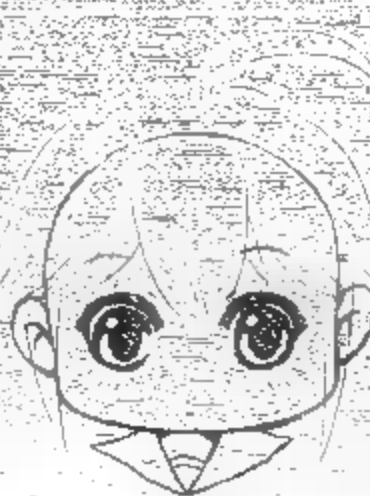
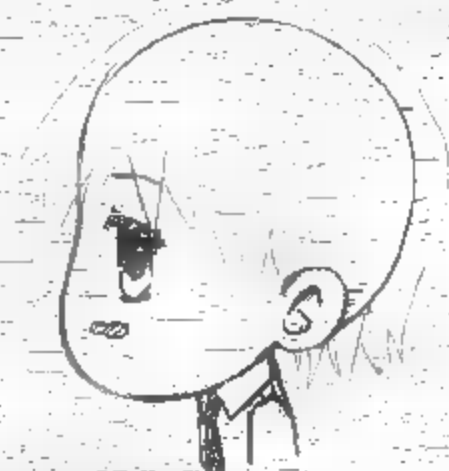
❶ 在鹅蛋脸型的内部添加十字线，确定美少年五官的位置。这里眼睛的横向线用双线表现眼睛的宽度更为准确。

❷ 根据五官的位置，大致描绘出人物面部五官的轮廓。注意这里使用四边形的男性扁眼睛。

❸ 在眼眶中画出眼珠的位置和双眼皮的表现，并在耳朵轮廓中画出外耳廓的的宽度。

❹ 在画好的五官轮廓中添加色调和阴影，增强五官的立体感。绘制完成。

02.3 Q版人物面部的画法

在漫画中，Q版人物以可爱小巧著称，Q版人物的面部与正常人物有哪些区别，在刻画时应注意哪些原则？本节我们着重讲解Q版人物面部的画法。

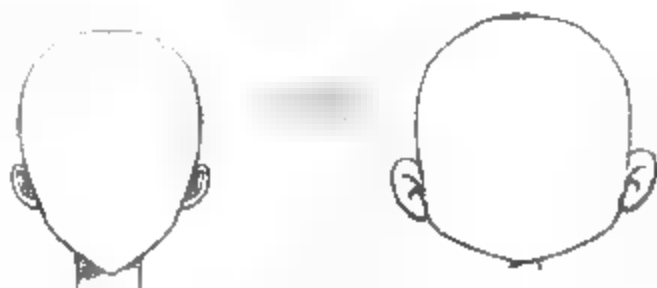
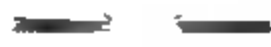
2.3.1 Q版人物的脸型

Q版人物的脸型变化较少，少了很多具体的刻画，其中可爱的圆形脸和特有的包子脸最为常见。

圆形脸风格　　方形脸风格　　包子脸风格

Q版的正侧面常省略鼻子和嘴的表现。

方形脸的半侧面有明显的锥形凸起。

包子脸的半侧面有弧形凸起。

2.3.2 Q版人物的五官变形

Q版人物与正常人物相比，除了脸型，在五官上也有明显的改变，主要集中在眼睛和嘴上。

02.4 多种多样的发型表现

发型是除五官外最能表现人物外貌的部分，设计和表现一个好的易辨识的发型能提高人物的醒目度。本节我们将学习头发的绘制技巧。

技术专栏

头发的表现方法

在漫画中头发有多种表现方法，其中使用线条疏密排列和块状表现是最为常见的。

线条疏密排列

线条的走向

线条疏密排列是使用线条顺头型从上至下地排列，形成固定发型的方法。

这种方法表现细腻，发丝感强，适合散发的情况。

可以使用线条的密排表现出头发的层次。

块状表现

块　块地分组表现

块状表现是将一组发丝看成一片或一块去总体表现的方法。

使用色调表现层次

这种方法强调分区表现发型，在塑造固定发型上有较大的优势。

2.4.1 不同区域头发的绘制方法

如果给头发分区，我们可以将其分为前发区和后发区。下面我们主要使用块状表现法来看看不同部位的头发的绘制方法。

头发由耳朵上方的分界线分为前发和后发。

图例中前发的型

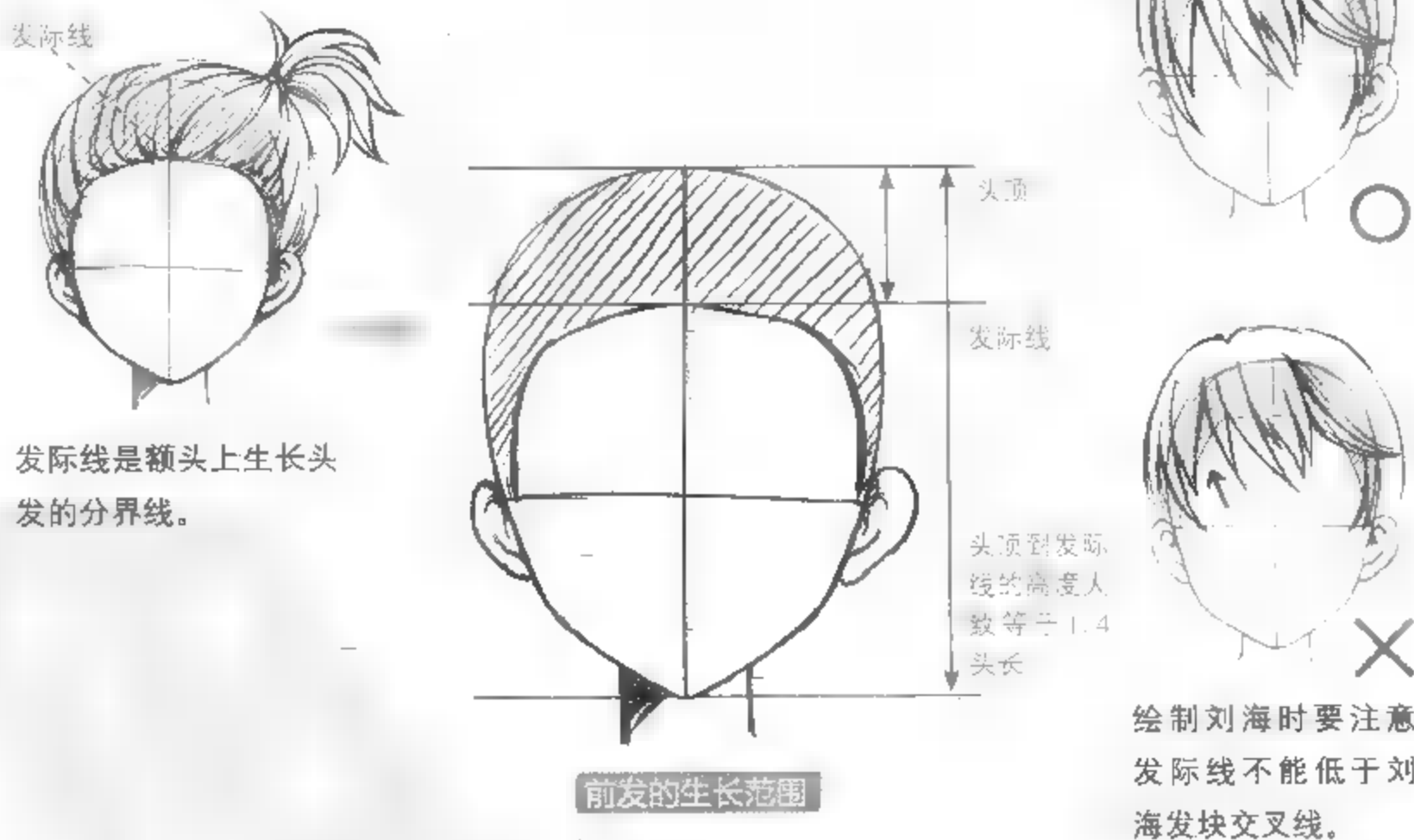
图例中后发的型

下面看看绘制前发要注意的问题。

发际线是额头上生长头发的分界线。

前发的生长范围

绘制刘海时要注意发际线不能低于刘海发块交叉线。

绘制半侧面耳发时注意要将远视点耳发的空间感表现出来。

不一定每个人物都有耳发。

有耳发　　无耳发

后发的正后方

下面看看绘制后发要注意的问题。

披散型

捆扎型

披散的后发要表现出头部的轮廓，不应过高或太平。后发的表现主要注意型的塑造。比如披下来的头发和扎起来的头发如何绘制，在后面的学习中我们将具体讲解。

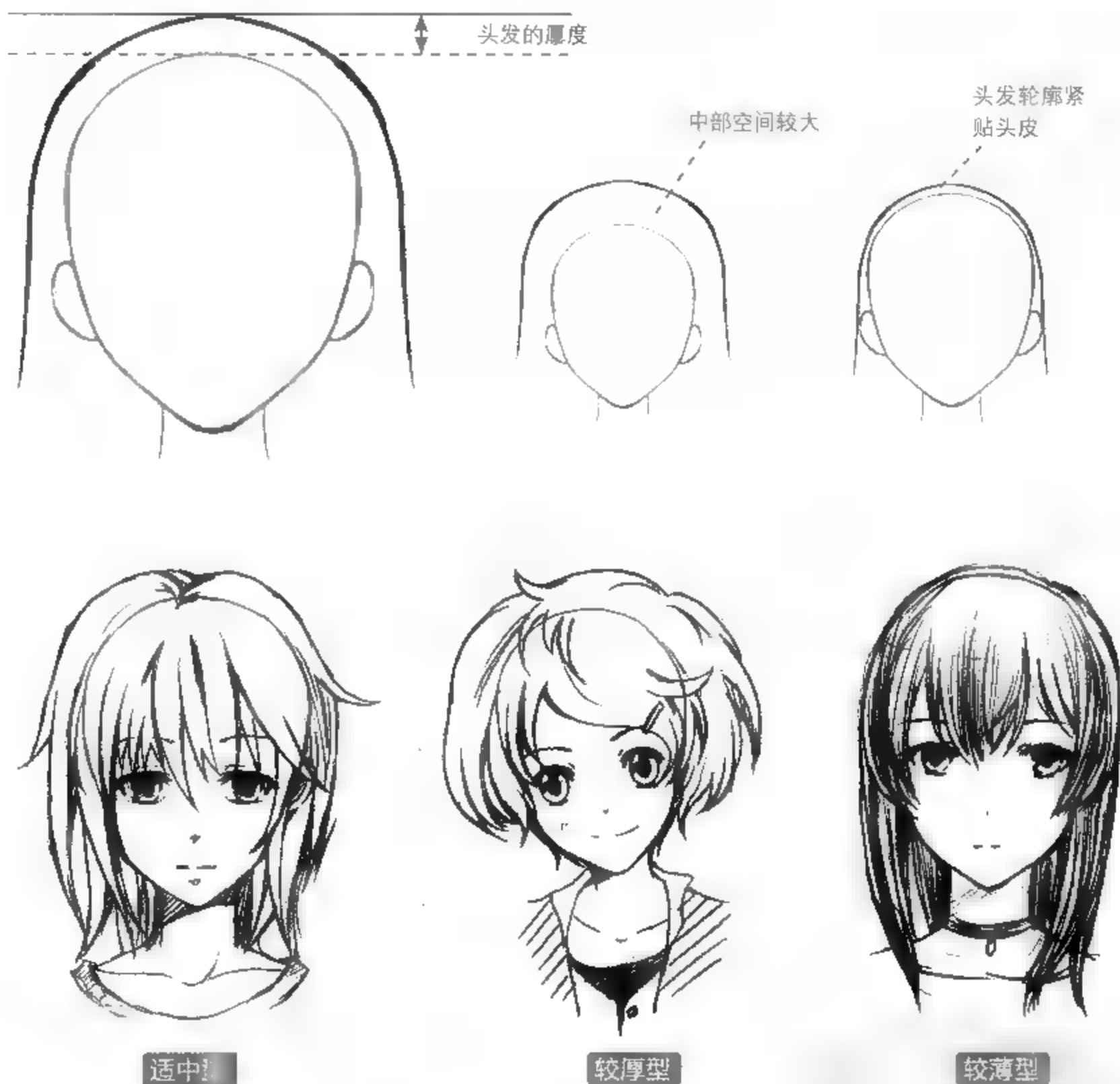
2.4.2 头发的厚度

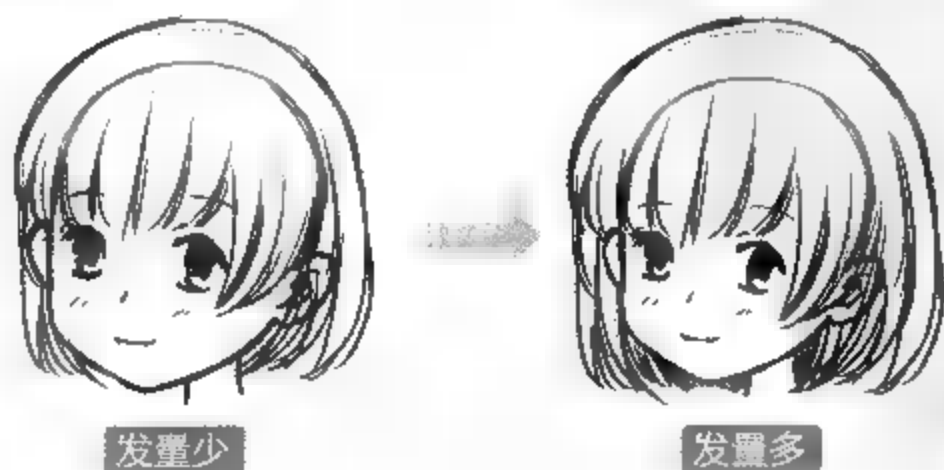
头发的质感决定了其厚度的表现。头发的厚度分为较厚、适中和较薄三种情况，它们与发量和造型都有一定关系。

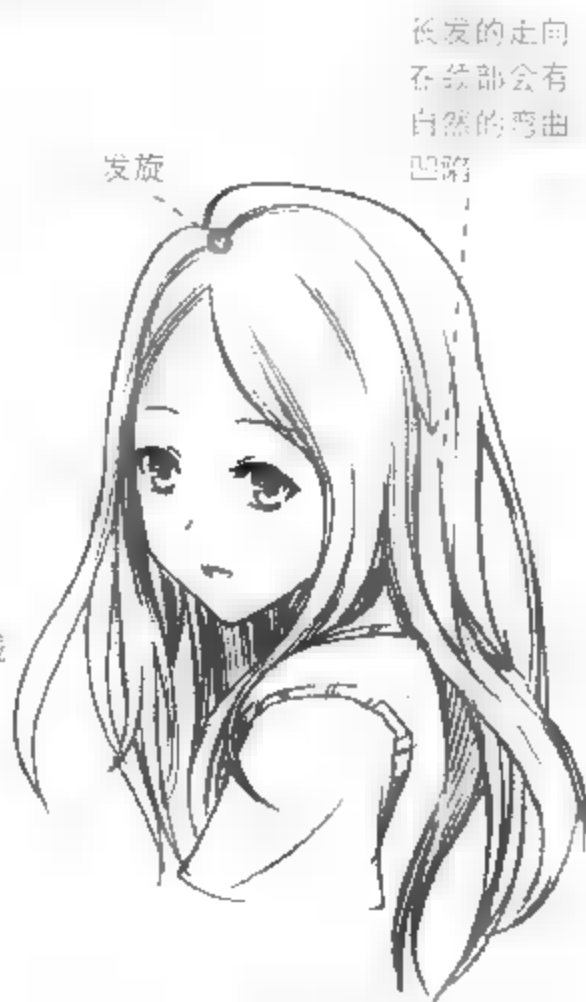
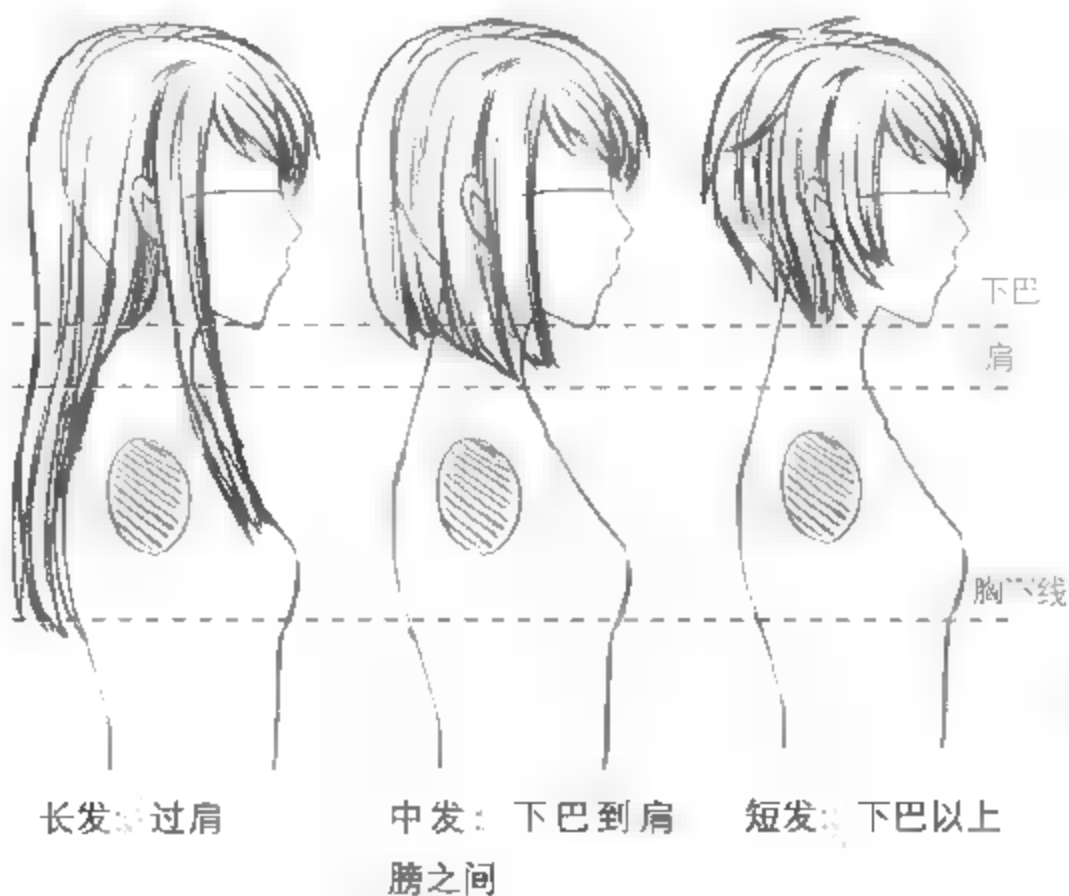
头发的厚度

中部空间较大

头发轮廓紧贴头皮

适中型　　较厚型　　较薄型

幼年的发量多显得更可爱

在刻画幼年角色，特别是女孩角色时，适当增加发量有利于表现出人物可爱的感觉。

2.4.3 头发的长度

头发的长度是发型重要的标准，不同长度的头发给人很大的视觉差异。

长发的绘制

漫画中对头发长度的夸张表现

漫画中常常夸大表现人物头发的长度来突出人物的神秘和飘逸感。

现实中这种长度很少见。

长发背面

2.4.4 头发的质感

发质在这里主要指头发是直还是卷，绘制头发时要注意头发的卷曲度对发型的影响。

直发

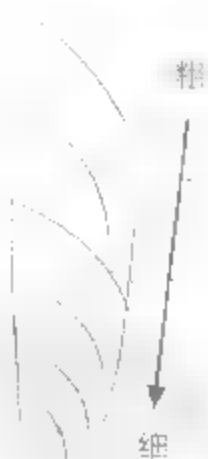
大波浪

螺旋卷

自然的直发在发梢处有一定的卷曲。

大波浪卷发起伏均匀、凹凸自然。

螺旋卷发的人造感最强，每个发卷都由粗到细地呈螺旋状弯曲。

下面看看螺旋卷的绘制流程。

❶ 画出螺旋卷的扇形轮廓并加入发卷分区。

❷ 在结构图中画出一个一个的发卷，注意面的分割。

❸ 在发卷中添加发丝走向，里面的发丝相对较密集。

❹ 去除辅助线，整理线条，表现部分色调。完成。

2.4.5 头发的颜色

漫画中的发色多种多样，在黑白漫画中，常见的是黑发和金发的表现。

没有发色表现的头发。

黑发的表现

自然光在额头形成环状高光带。

下面看看螺旋卷的绘制流程。

这种斜线平涂让头发显得刻板无光泽。

先标出高光带的位置，然后按照头发生长的方向一笔一笔地画排线。

高光带下方的排线往上画，上方的排线往下画。

金发用小排线表现出阴影，用留白表现光泽，从而刻画出发色效果。

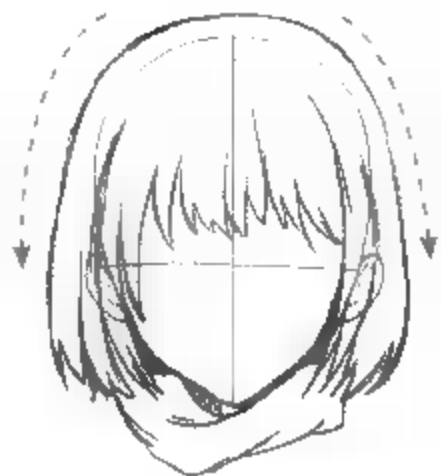
金发的表现

在刻画介于金黑两色之间的发色时，可以加密排线组，使发色加深。

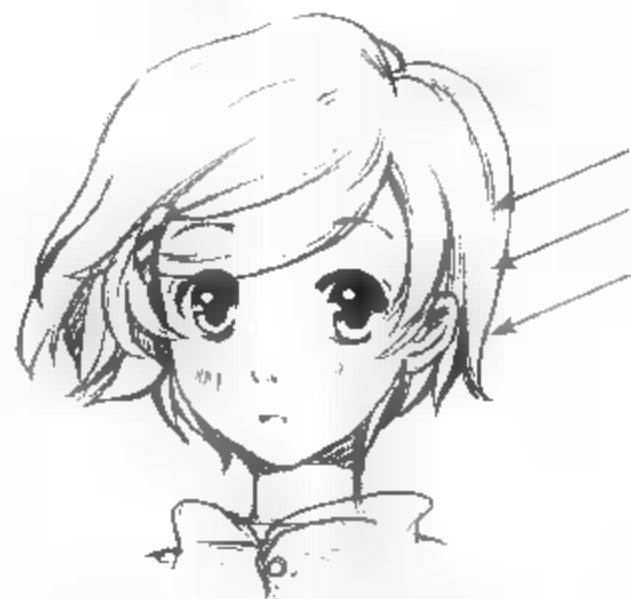
红发/褐发的表现

2.4.6 头发的动态

头发有各种动态表现，其中风力、重力是使头发产生动态的比较重要的两种外力。

风力

静止的头发

正面被风吹起的头发

来自不同方向的风有不同的效果。正面吹来的风，头发走向朝后，并向四周散开。

从侧面来的风，头发整体向风向的对面飘动。

重力

在重力作用下，不管头部如何偏斜，头发都垂直向下。

在没有风力的情况下，重力是影响头发走向的又一重要作用力。

神秘力

在许多玄幻漫画中，头发在无任何外力的作用下突然飘动起来，视做神秘力。

2.4.7 男性和女性的发型表现方法

头发的造型太多了，这里我们举一些有代表性的例子，看看如何绘制人物的发型。

男性

板寸头

中长卷发

复古长发

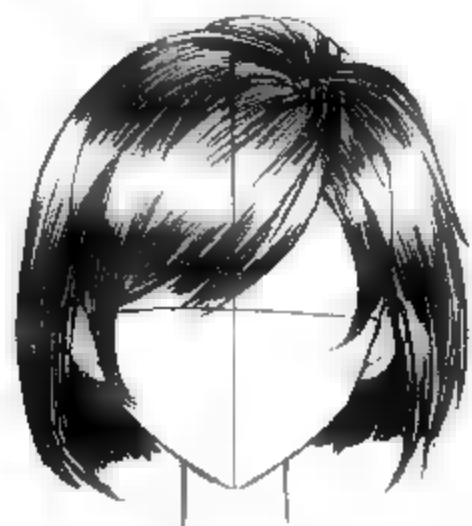
短削发是当前漫画中出现频率比较大的男式发型。刻画时注意在轮廓线中间[illegible]穿插一些小发尖。

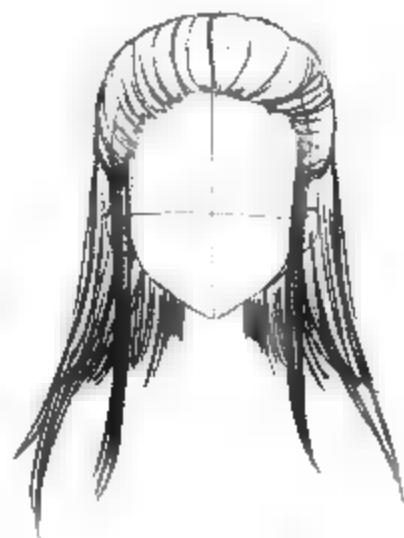
男式短削发

发尖的总体走向呈八字形，向外翻。

刘海画一些向前[illegible]的散发会更自然。

男短发正侧面的画法

女性

齐耳短发

中长卷发

复古长发

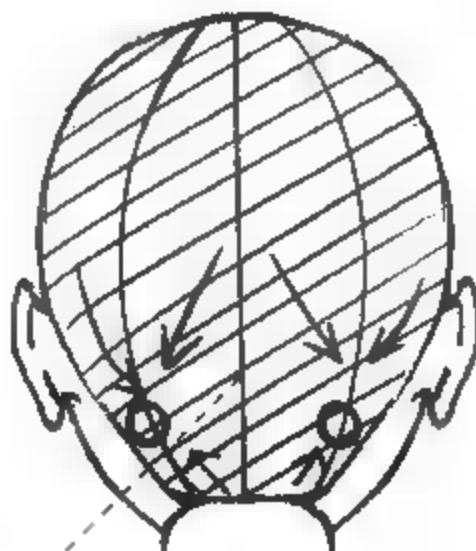
下面重点看看扎起来的头发怎么画。

单马尾发型

背面发丝走向示意图

双马尾发型

背侧面发丝走向示意图

半侧面时发丝走向呈球面透视，汇聚到捆扎点。

捆扎点的位置主要集中在脑后，很少有在前发区的。

实例展示 Examples Show

不同发型的人物展示

❶ 男式三七分

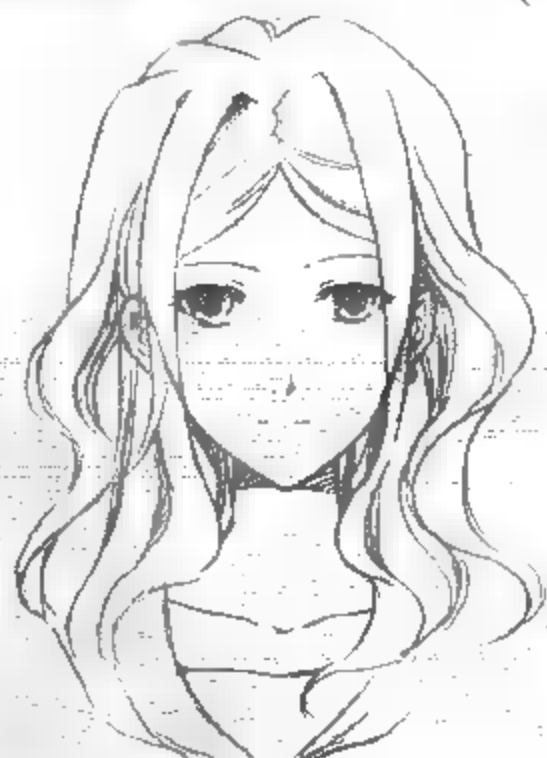
❷ 女式无刘海短发

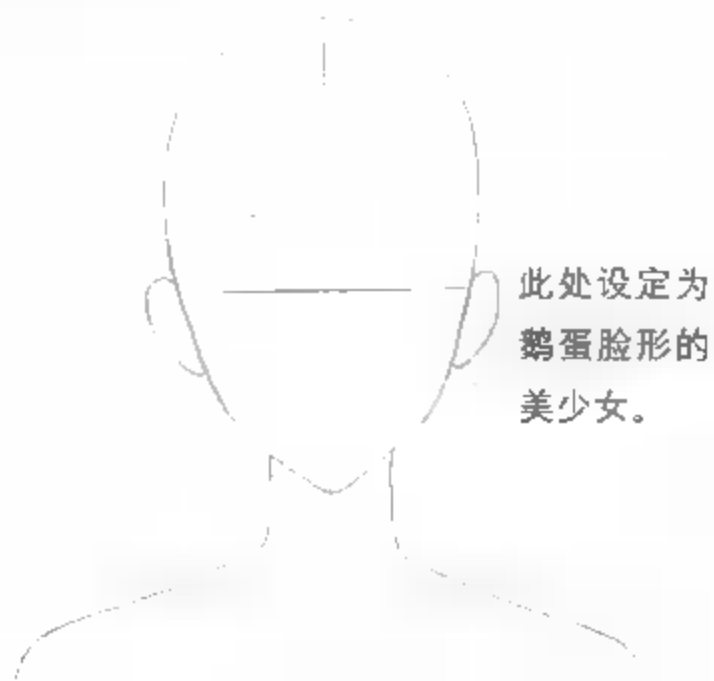
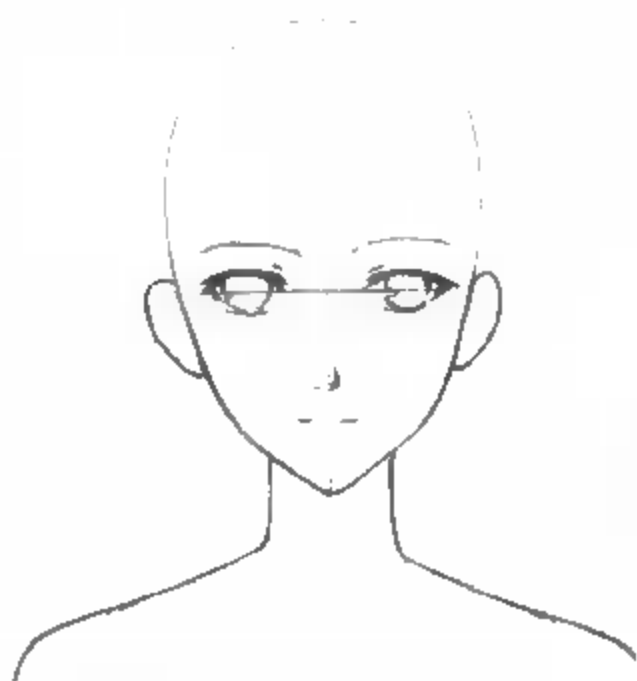
❸ 黑色麻花辫

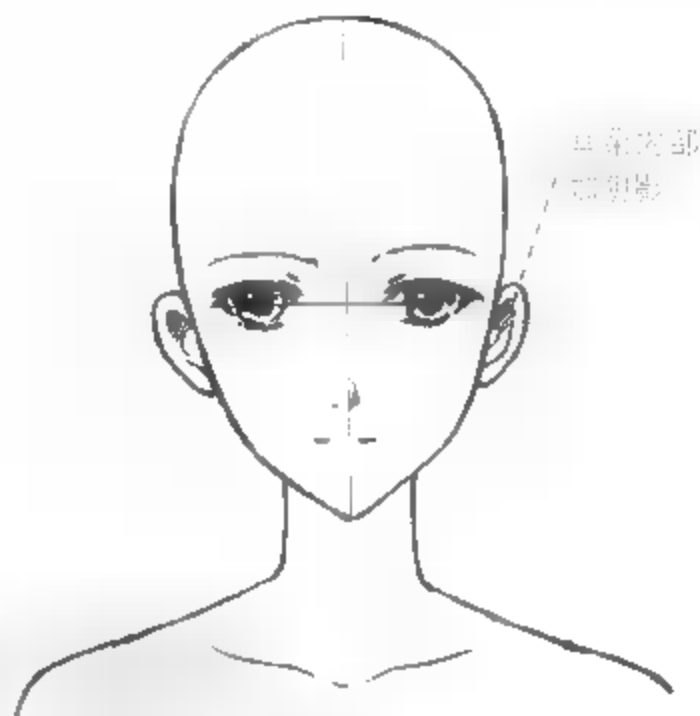
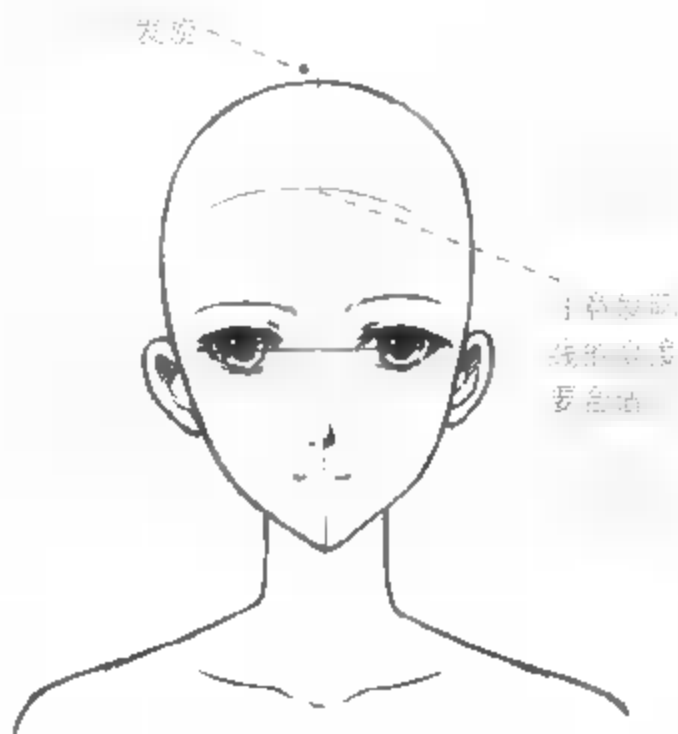
❹ 盘发

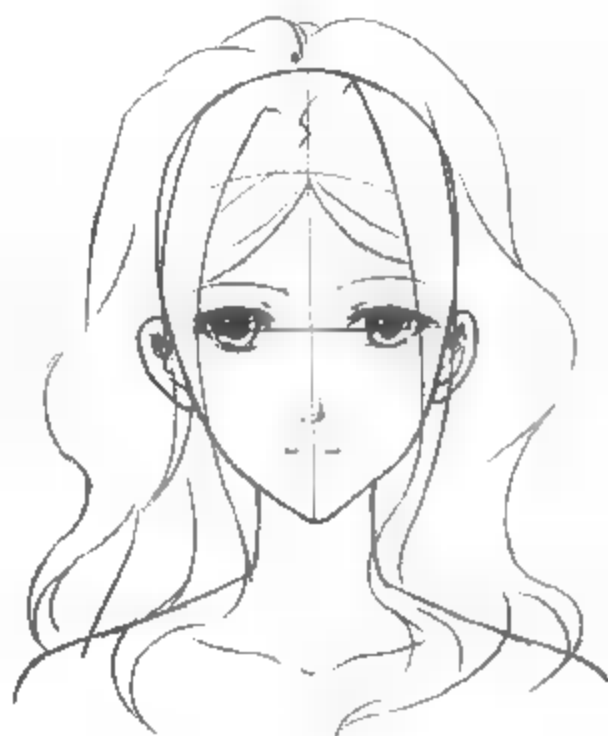
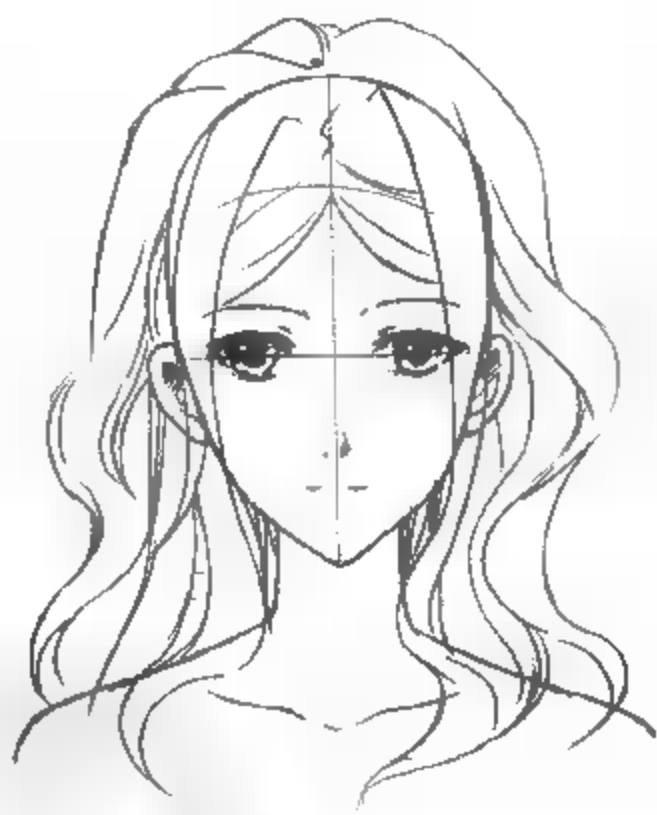
❺ 男式黑色短削发

❻ 长卷发

❼ 单马尾

特训练习

绘制卷发美少女

❶ 画出人物的脸部结构图，画出十字线并加上颈肩部分的表现。

❷ 画出眼睛等五官的轮廓，注意五官的画法。

❸ 刻画出人物五官的细节，添加锁骨。人物轮廓图就绘制完成了。

❹ 确定人物发际线和发旋的位置。

⑤ 从发旋处开始绘制前发的造型，这里画出轮廓就可以了。所有前发的球面延长线都要交于发旋。

⑥ 加入大波浪形的后发造型，注意两侧的蓬松度要均等。

⑦ 添加发丝细节，在耳朵前后发分界处和颈后多加一些线条表现层次。

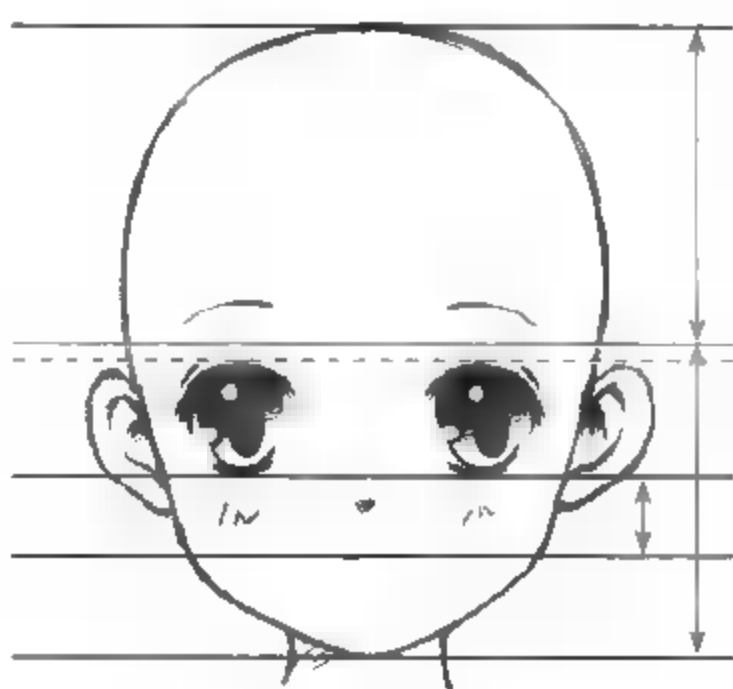
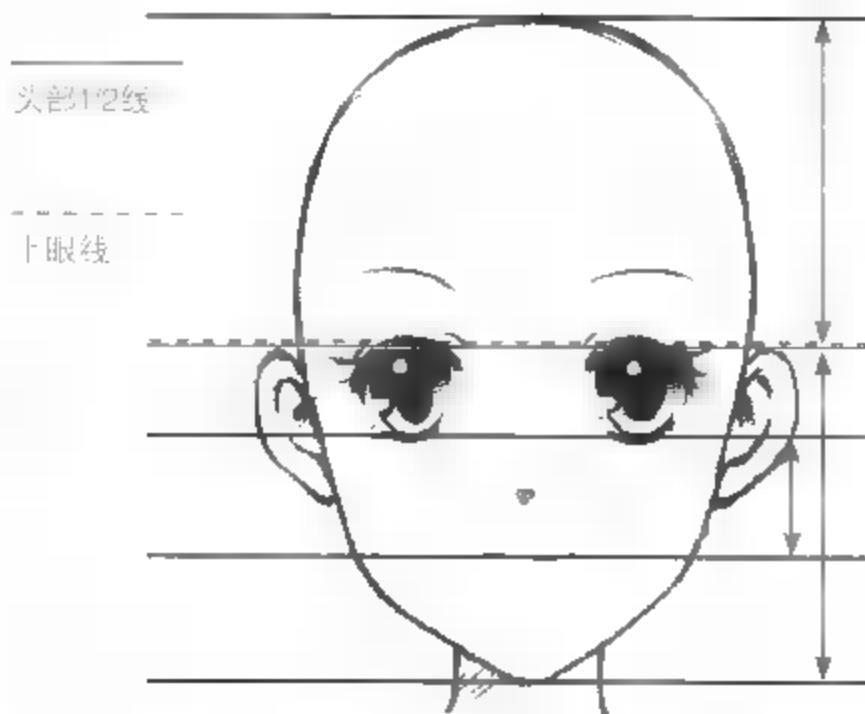
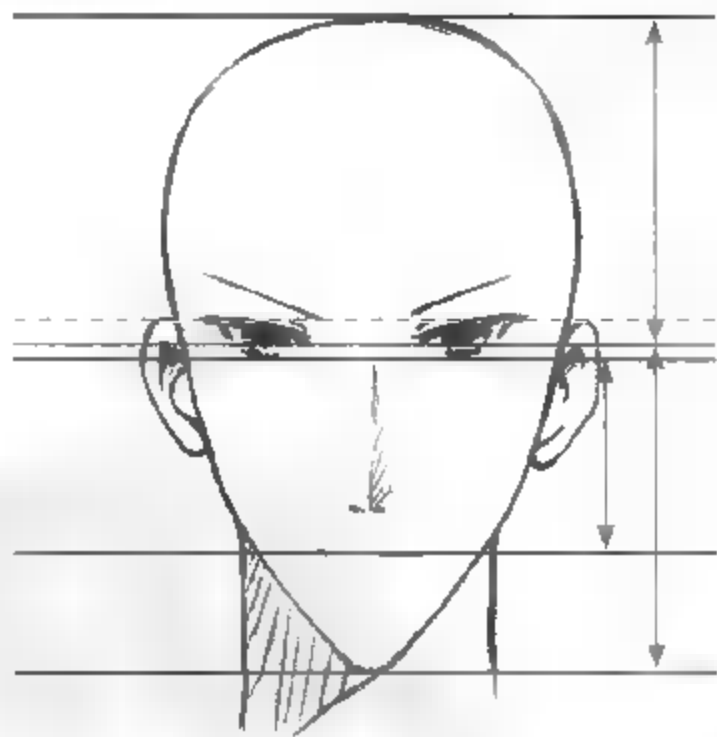
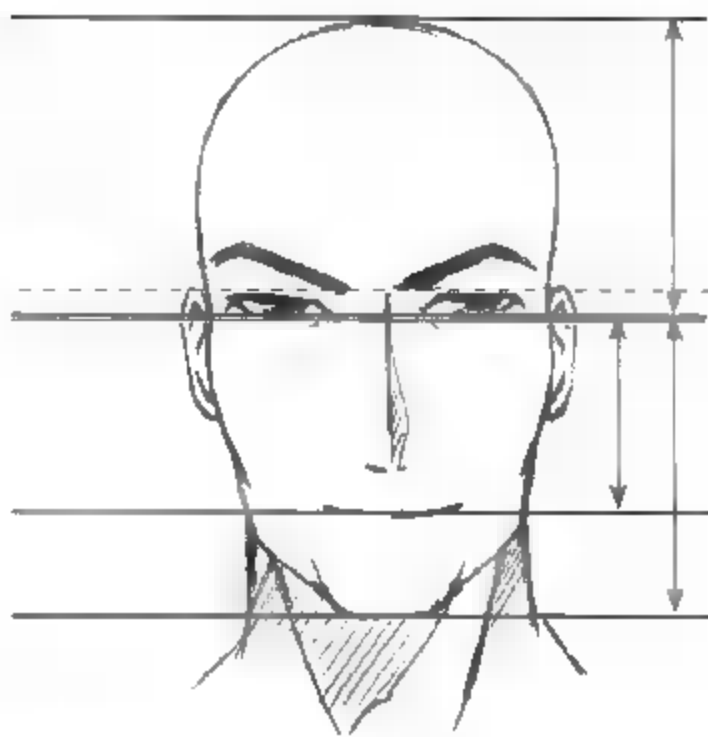
⑧ 调整线条，加入阴影表现，具有立体感的大波浪长卷发美少女就绘制完成了。

02.5 面部的个性化画法

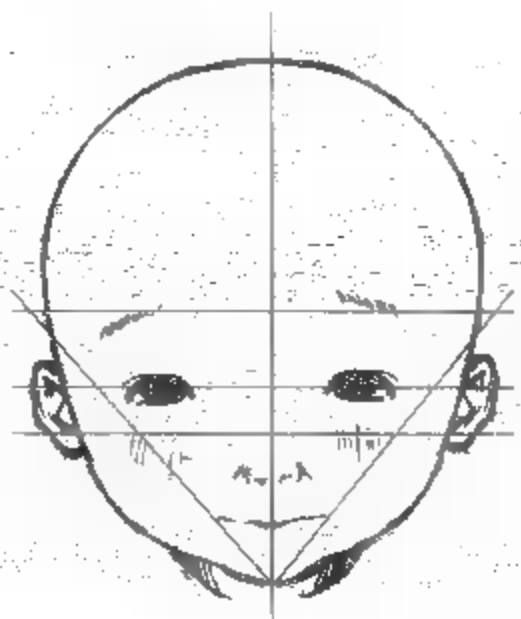
之前我们学习了人物面部的基本画法，但是漫画中人物的年龄、性格和身份各有不同，还有很多个性化的面部。这里我们补充讲解一下如何画出面部的差异。

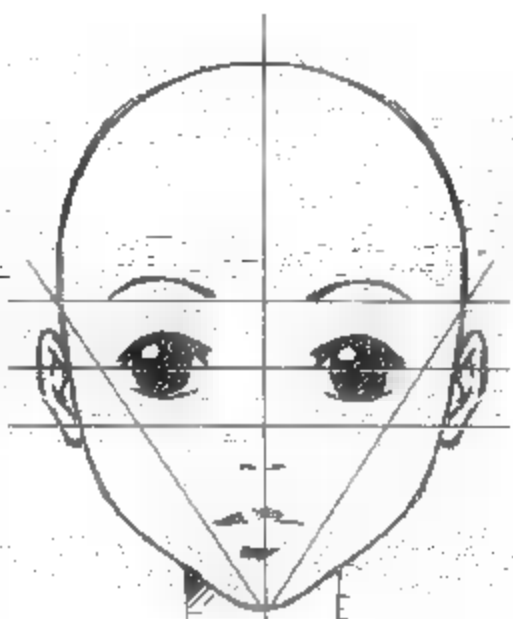
技术专栏

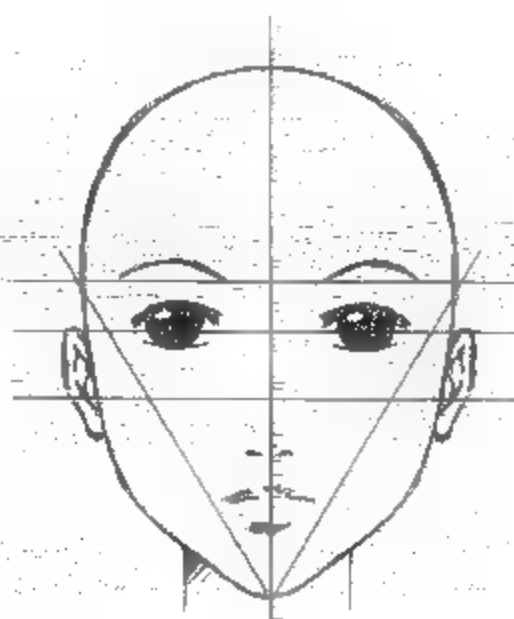
不同脸型人物的五官位置变化

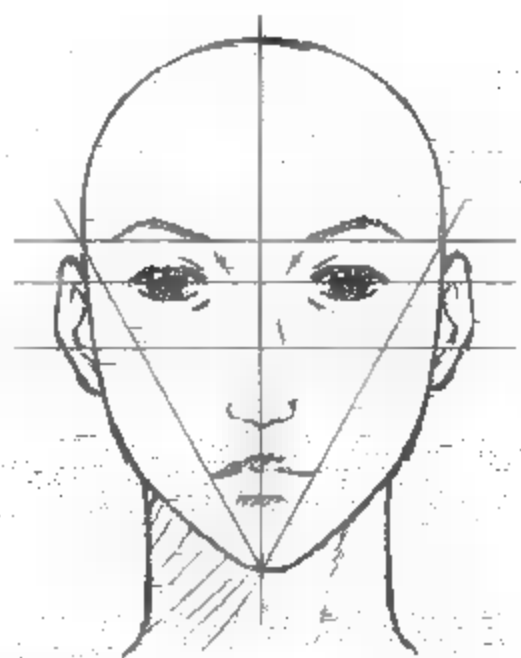
不同脸型人物其五官位置也有一定限制，否则会失去平衡。下面看看四种脸型比较适合怎样的五官比例。

圆形脸：眼睛在中线以下。下眼睑离嘴唇的距离最近。

鹅蛋形脸：眼睛在中线靠下。下眼睑与嘴唇的距离适中。

三角形脸：眼睛在中线靠上。下眼睑离嘴唇的距离较远。

方形脸：眼睛在中线以上。下眼睑离嘴唇的距离最远。

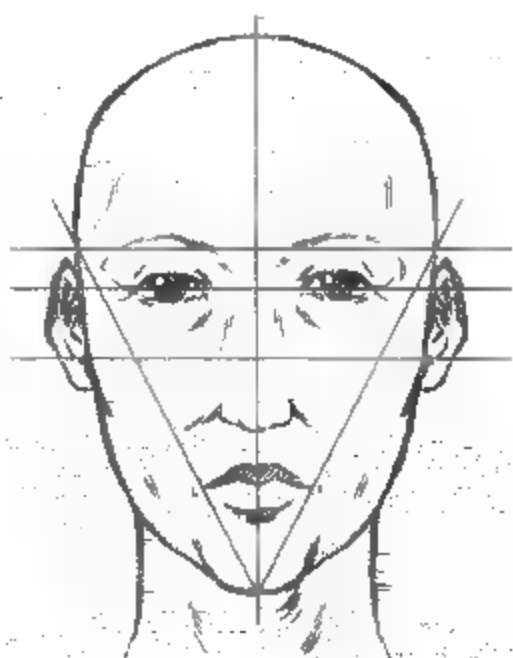
2.5.1 不同年龄段人物的面部特点

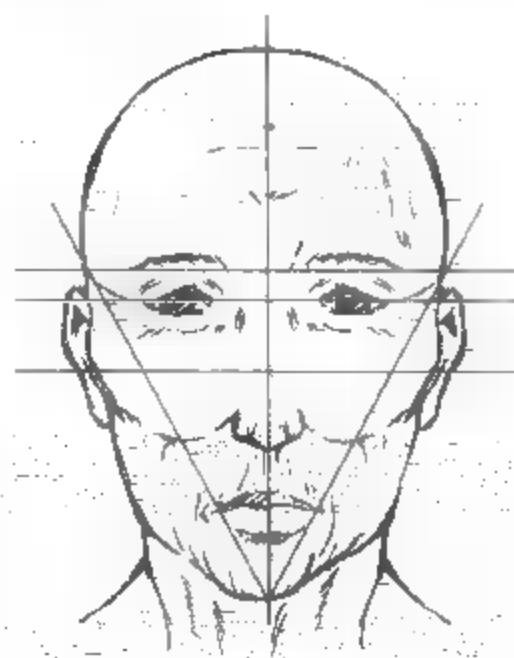
人物在不同年龄段有着不同的面部特点。下面以男性为例，看看一个男性从幼年到老年面部有什么变化。

幼儿时期

圆脸、五官各部分比较靠下，眼睛小，嘴唇比较厚。

儿童时期

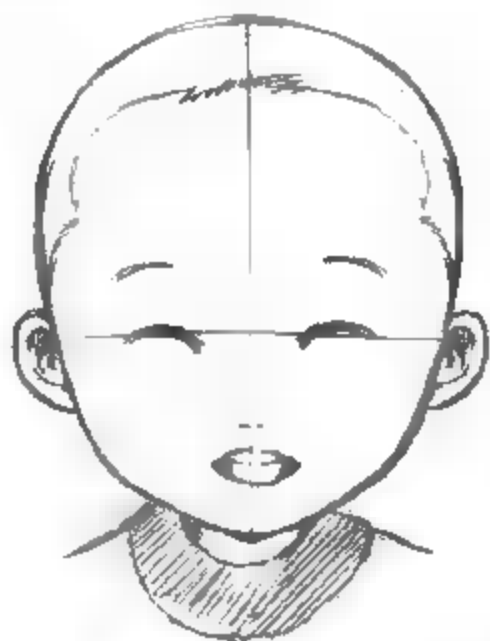
圆脸、眼睛比幼儿大、五官各部分已经稍微上移，但还是靠下。看上去像大人的缩小版。

青少年时期

下巴变尖，脸型呈椭圆形。五官位置上移，基本上接近成人的面部特征了。

成年时期

骨骼已经发育成熟，脖子变粗，眉毛比较浓。五官位置固定靠上。

中年时期

脸颊的肌肉有些下垂，细小的皱纹开始出现，颧骨提高。

老年时期

脸颊、下巴的肌肉明显下垂，眼睛、嘴巴周围有明显的皱纹分布。

幼儿的画法

幼年男孩

幼儿的面部性别差异较小。都是圆脸，唯一的区别在发型上。

幼年女孩

嘴巴常表现为O字形，脸上画出表现脸红的排线，更能体现幼儿的天真幼稚。

中老年的画法

中年男性在漫画中的表现

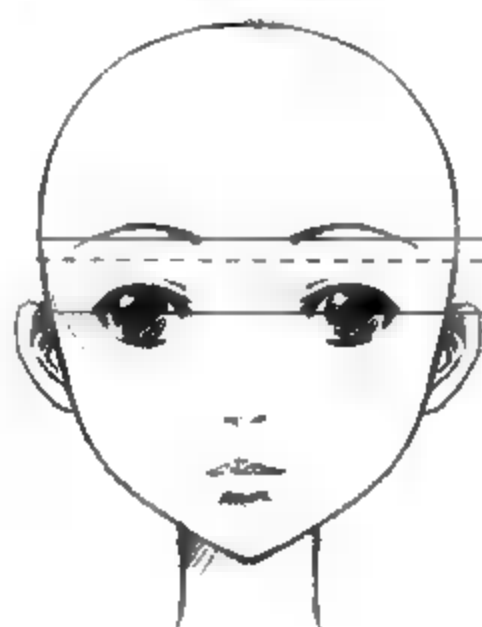
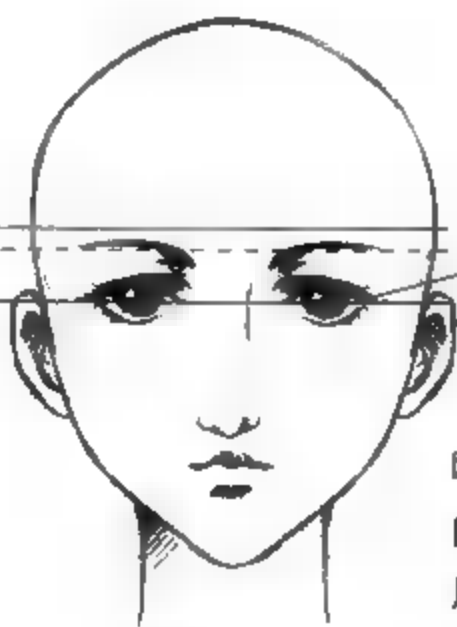
中老年的眼皮向下耷拉，形成三角眼。鱼尾纹向外侧展开。

老人的眼睛画成一条小缝，显得和蔼可亲。

牙齿脱落形成的肌肉凹陷。

绘制掉光牙齿的老年人的半侧面时，要注意几个凸起：①颧骨；②颌骨；③下垂的腮部。

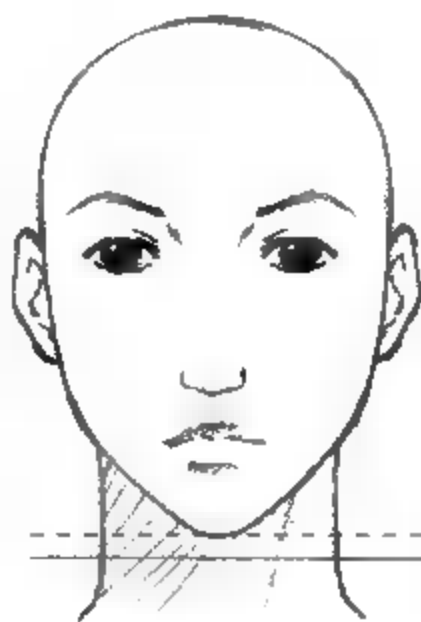
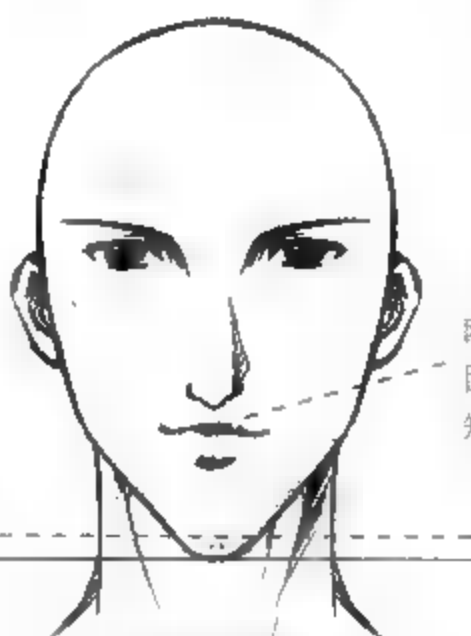
2.5.2 不同种族人物的面部特点

不同的种族也有不同的面部特点。下面我们看看亚洲人与欧洲人的面部有何区别，并了解如何塑造漫画中的奇幻角色。

亚洲女性　　欧洲女性

另外，鼻子的高矮也是比较明显的区别。

欧洲人与亚洲人最大的区别之一是眼睛与眉骨之间的凹陷。欧洲人眼窝较深，眉眼之间的距离短，有较重的阴影。

亚洲人正侧面

鼻子矮，鼻尖短。

亚洲男性　　欧洲男性

欧洲人正侧面

鼻子高，鼻尖长。

发型也是体现种族差异的关键

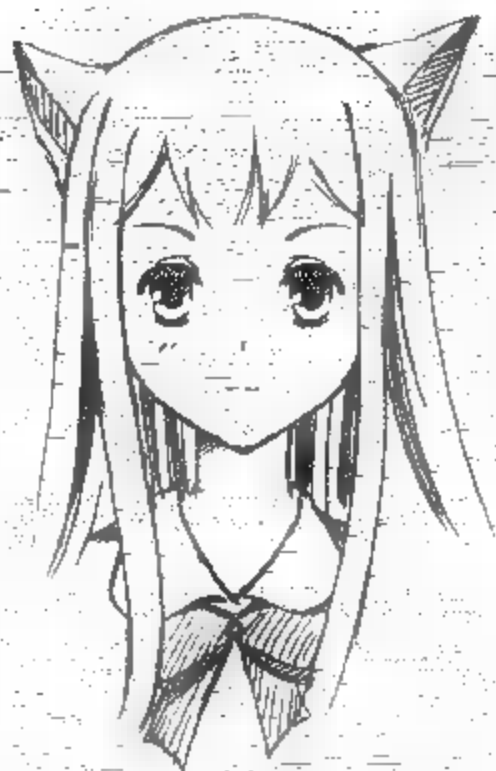
除了眼窝和鼻子高度的差异外，欧洲人的头发较卷曲，并且发色偏黄，亚洲人的头发顺直，普遍呈黑色。

将同一个人的头发改变，立马从欧洲人变为了亚洲人。

下面看看耳朵和兽角如何辅助塑造个性角色的面部。

精灵的头部结构

外耳廓变尖，就成为精灵耳。

精灵的面部比较清纯洁净，眼神要画得淡定从容。

猫耳娘的面部比较可爱、活泼，眼睛大而圆，有猫眼的特点。

猫耳和头部的架构关系

将猫耳嫁接在人物的头顶。

魔王的头部结构

魔王的脸型适合使用三角形脸，眼睛扁平邪恶。

较流行的其他耳型和兽角

兔耳：配合天真的面部。

山羊角：配合阴险的面部。

鸟羽耳：配合清纯的面部。

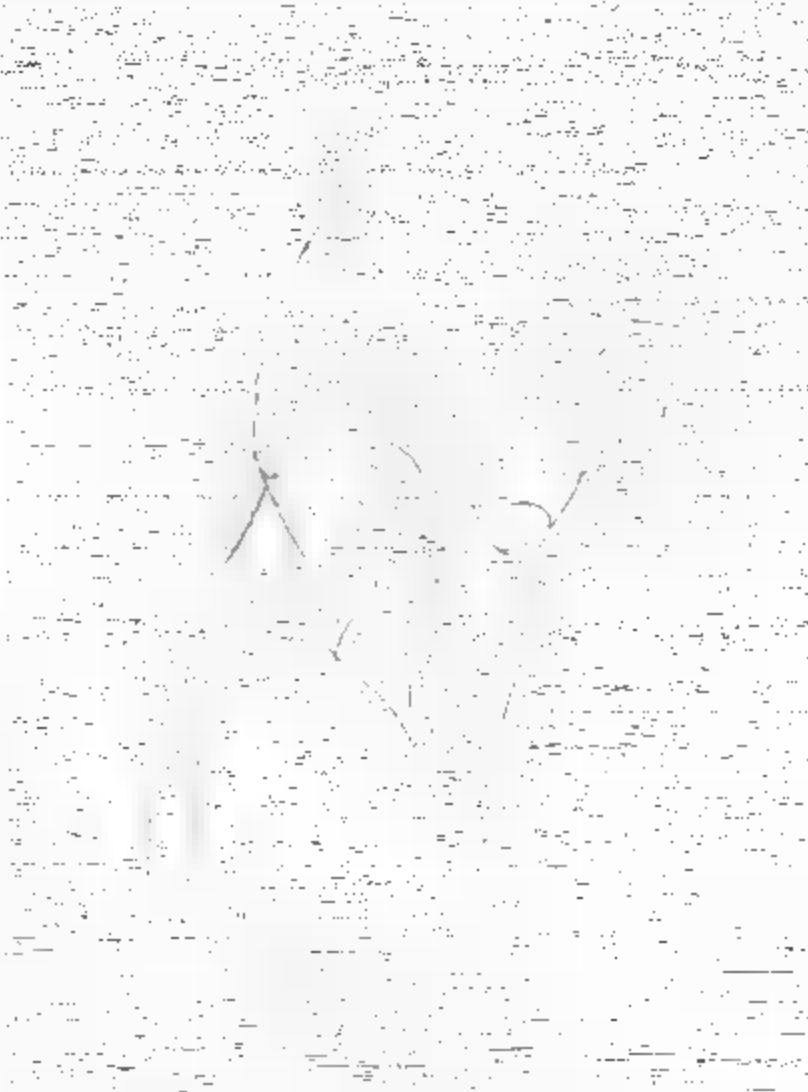
拥有个性化面部的角色展示

特训练习

绘制可爱的小猫女

❶ 画出人物的半侧面头型，并画出十字线。注意扭头的动态。

❷ 为人物添加猫耳，注意猫耳的位置和透视关系。

❸ 为人物添加五官轮廓，这里我们将眼睛设计为橄榄形的猫眼。

❹ 为人物添加合适的发型，至此人物的大致轮廓就绘制完成了。

❺ 在草图轮廓上开始刻画人物的面部。

❻ 刻画出人物的发型，注意线条的柔和表现。

❼ 添加发丝、耳毛等局部细节，注意体现出脖子后面一些散发的发丝层次感。

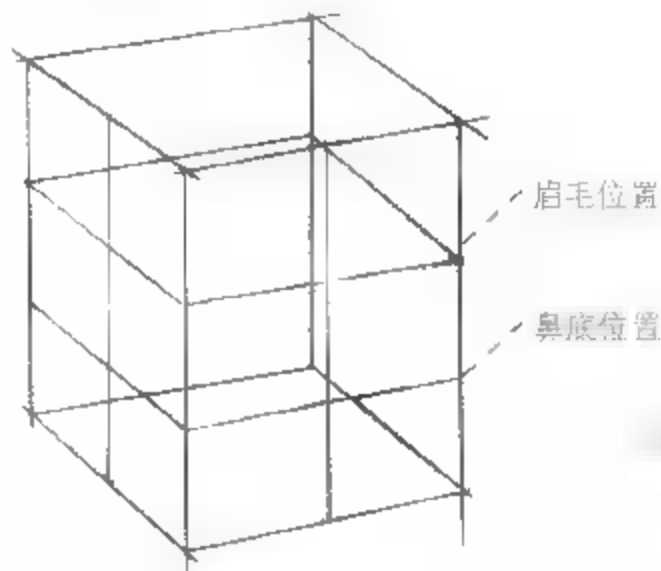
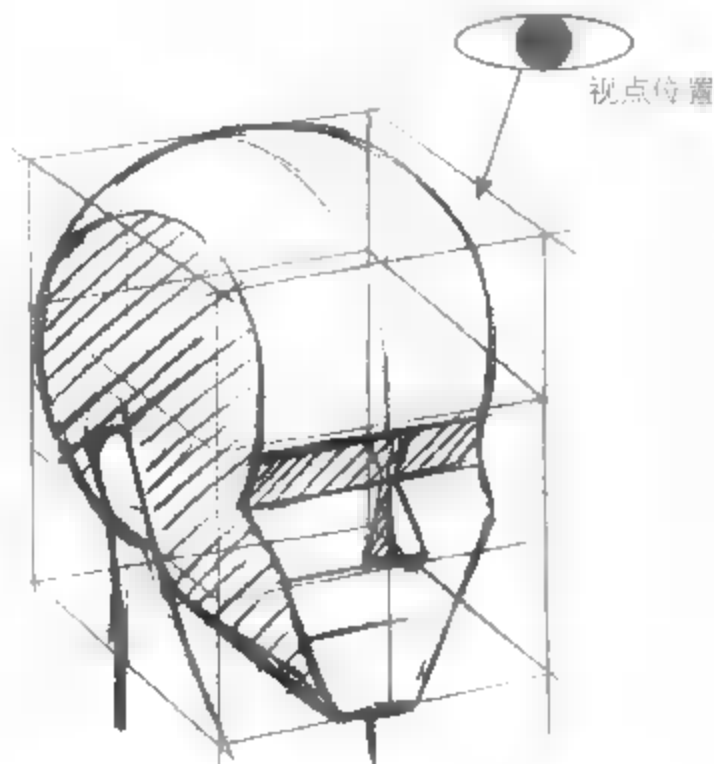
❽ 整理线条，涂出眼球的色调，加上腮红、脖子上的阴影等细节。

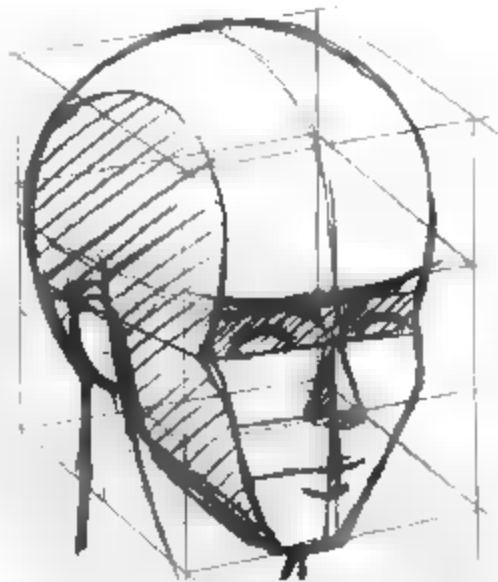
02.6 表现人物头部的立体感

头部处于三维空间中，在绘制时我们要时刻考虑其立体感的表现。本节我们将重点学习如何绘制具有立体感的头部以及不同角度的头部应如何表现。

技术专栏

头部立体感的表现方法

下面我们将头部放在立方体中去把握。

立方体框架

在立方体框架中画出具有立体感的头部结构图。

俯视五官示意图

加深面部五官的轮廓。

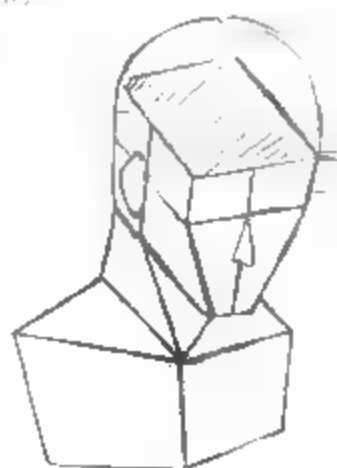
具有立体感的人物头部结构就画好了！

在头部结构的基础上加入人物具体的五官、发型，一个具有立体感的人物头部绘制完成了。

2.6.1 头部的透视表现

下面我们来详细了解头部在不同视角下的透视表现。

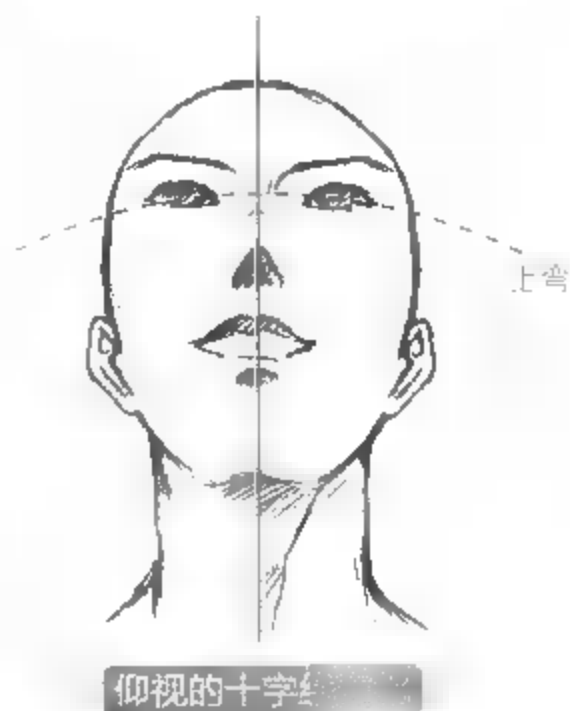
俯视的十字线变化

俯视的人物

俯视头部示意图

俯视的头部可见头顶，五官总体向下靠。脖子缩短，外侧斜方肌被脸部不同程度地遮挡。

仰视的十字线变化

仰视头部示意图

仰视的人物

仰视的头部不见头顶，前发缩短，五官总体靠上。下巴平面不同程度的可见。

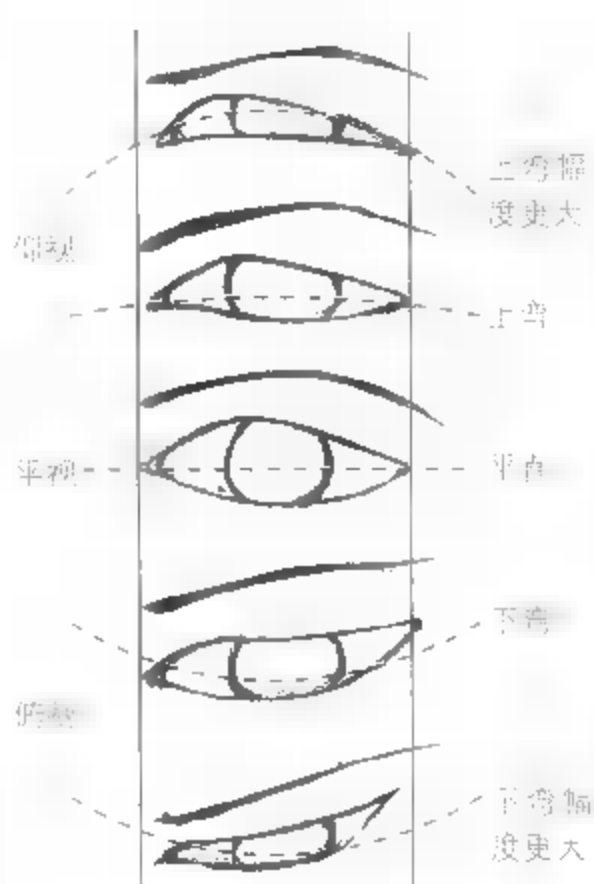
头部动作表现出的头部透视

来看看下面两种不同的情况:

低头：头部产生透视，肩部仍为平视角度。

总体视点在上方：头部、颈肩都产生透视。

2.6.2 五官的透视表现

五官在不同角度下也会产生相应的透视变化，下面来看看是如何变化的。

仰视时的鼻子：鼻梁缩短，可见鼻孔。

俯视时的鼻子：鼻梁拉长，不见鼻孔。

在一定角度下人物所有的五官平面朝一个方向弯曲。

随着俯视和仰视的角度不断增大，五官弯曲的幅度也增大。

俯视时的耳朵：外耳廓上缘增厚。

仰视时的耳朵：外耳廓上缘变薄，耳垂变大。

仰视时的嘴巴：下嘴唇变厚，上嘴唇变薄，闭合线向上弯。

俯视时的嘴巴：上嘴唇变厚，下嘴唇变薄，闭合线向下弯。

张嘴的透视表现

绘制仰视时的口腔要注意表现上齿的透视。

俯视时下齿和舌头更加明显。

张嘴仰视的情况

实例展示

人物头部不同角度的表现

❶ 正面仰视

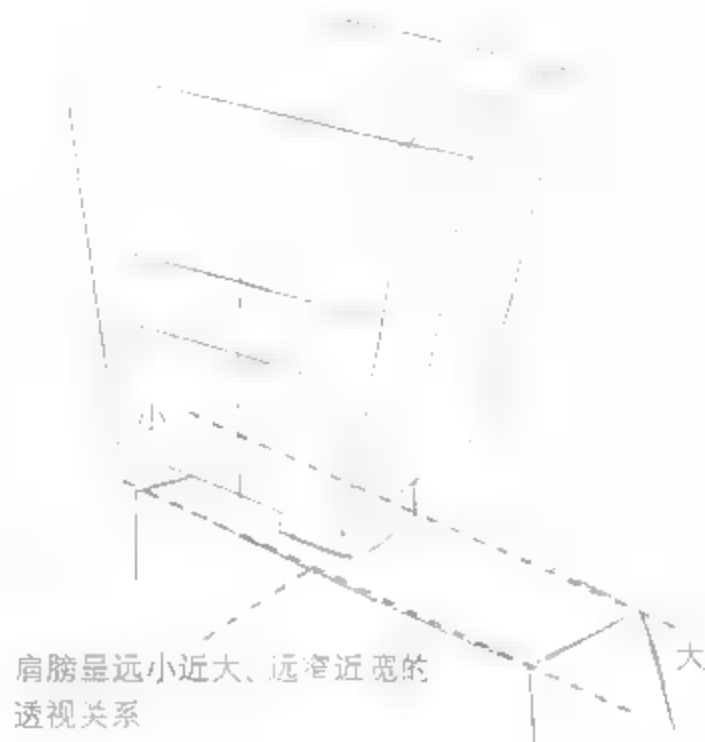
❷ 正面俯视

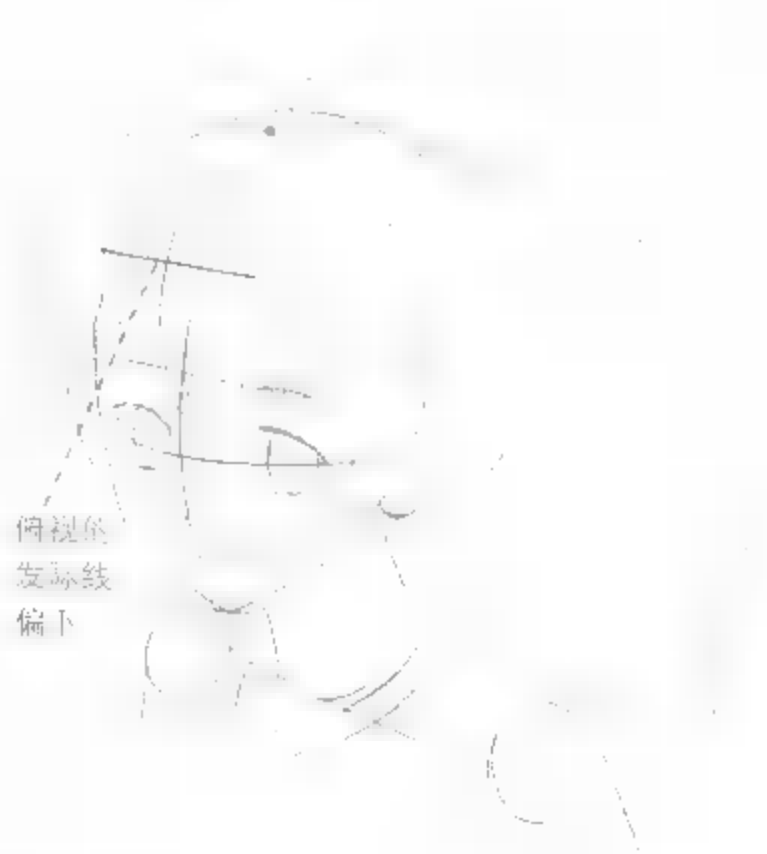
❸ 平视

❹ 半侧面仰视

❺ 半侧面俯视

特训练习

绘制俯视的人物头部

❶ 画出人物头部俯视立体图，注意脖子的透视比例和肩膀的斜侧面透视关系。

❷ 在头部俯视立体图中画出人体头部俯视结构图，注意十字线的变化。

❸ 在人体头部结构图中添加人物面部五官，注意五官的透视原理。

❹ 从头顶开始画出发型轮廓。注意俯视下发际线靠下，刘海偏长。人物俯视头部草图基本完成。

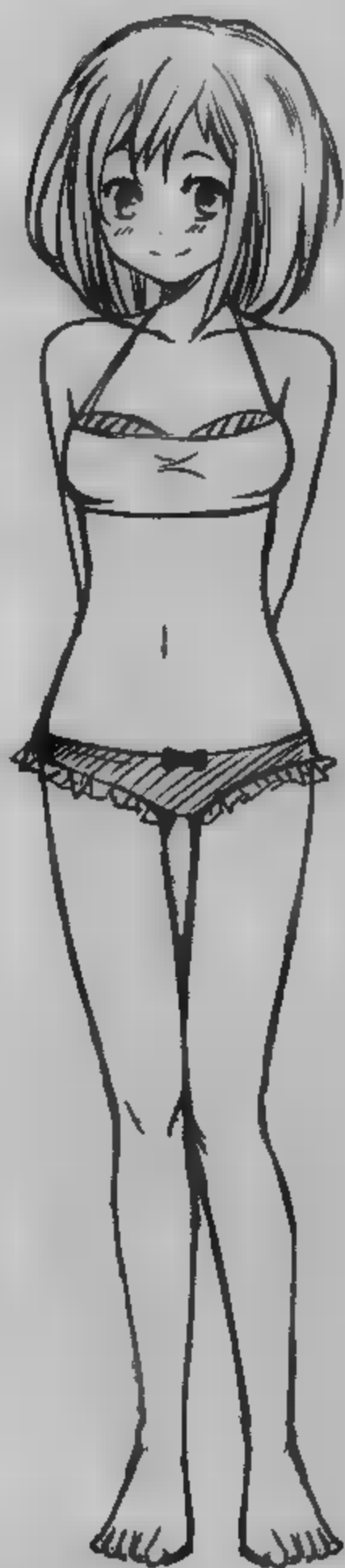
❺ 从脸部开始刻画细节，这时可以加上颈部的锁骨线，注意其透视关系。

❻ 接着刻画头发的细节，注意头发的发丝走向。

❼ 进一步刻画细节，增加发丝的层次感。并画出一部分阴影使画面更有立体感。

❽ 清除结构图，调整线条，刻画人物的瞳孔。俯视人物的头部绘制完成。

3

人物表情的表现

03.1 表情的表现方法

严肃、高兴、生气等人物基本的表情如何表现？本节我们将系统介绍这几大表情的特点以及绘制方法和技巧。

技术专栏

人物产生表情的肌肉原理

人物的表情是由面部的肌肉群运动产生的。下面我们以喜怒哀惊四种基本表情为例，来分析肌肉如何带动面部产生丰富的表情。

3.1.1 严肃

严肃的表情特点不是很明显，绘制时要注意与愤怒区别开。

严肃的表情分析

严肃的少年

下巴内收，有利于表现严肃时的谨慎心态。

严肃表情适合搭配的头部动态

注意眉毛的皱起程度没有生气时那么深，较平或轻轻皱起就可以了。

生动的严肃表情

下面来看看不同程度的严肃表情如何绘制。

较弱　标准　较强

3.1.2 高兴

表现高兴的面部特征时，要注意整个面部的肌肉是舒张的。

高兴的表情分析

高兴表情适合搭配的头部动态

更生动的高兴表情

下面来看看不同程度的高兴表情如何绘制。

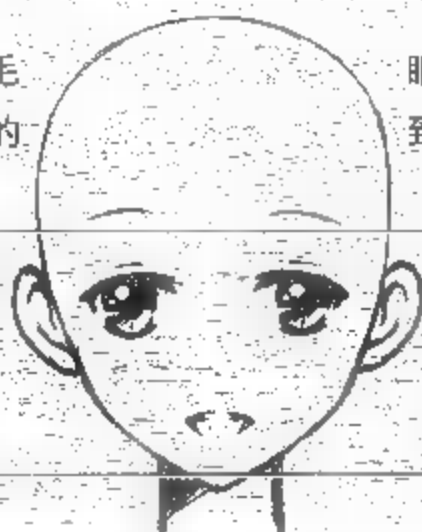
嘴巴由闭合到张开，下巴逐渐拉长。

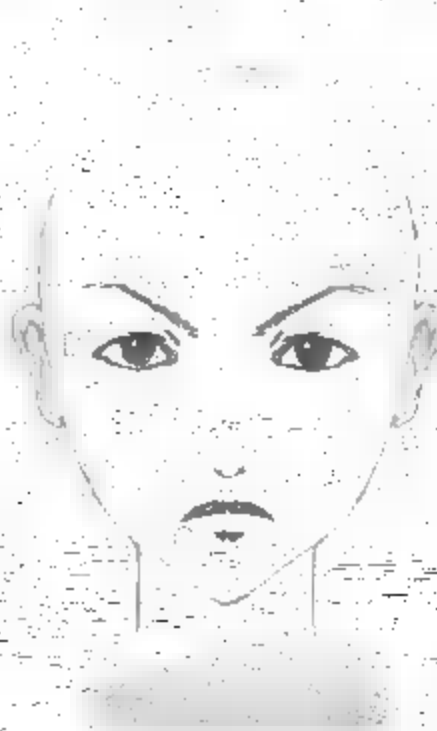
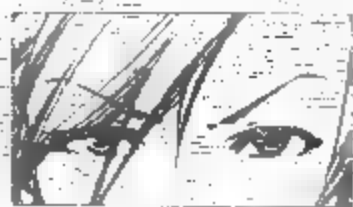
注意眉毛向上扬的程度。

眼睛由开到闭。

较弱

标准

较强

3.1.3 生气

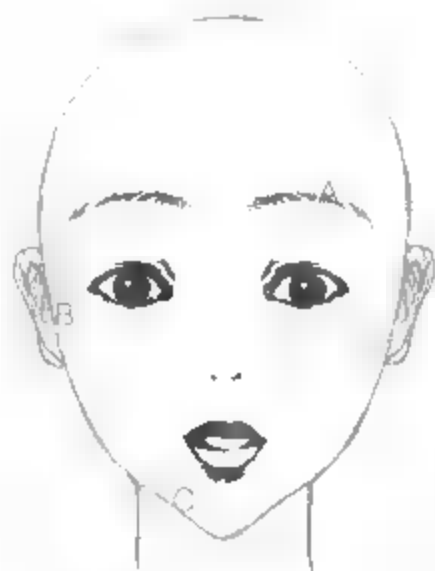
绘制生气表情时，眉心是整个面部的靠拢中心。

低头或俯视角度有利于表现生气时眼神逼向对方的状态。

绘制生气表情要把握眼神的表现，眼珠向上靠，有怒目而视的感觉。

下面来看看不同程度的生气表情如何绘制。

注意眉头皱起的角度变化。

瞳孔逐渐变小。

3.1.4 惊讶

绘制惊讶表情要注意眼睛的表现，眼眶扩大、眼球缩小是最明显的表现。

A.眉毛上扬。
B.眼睛：眼眶扩张，眼球缩小。
C.嘴部：嘴呈O字形张开。

惊讶的表情分析

[illegible]

头部后仰能更好地表现人物受惊时的瞬间状态。

惊讶表情适合搭配的头部动态

上眼睑和眼珠之间留出空白，就能表现出眼珠缩小的情况。留出的空白越大惊讶程度越大。

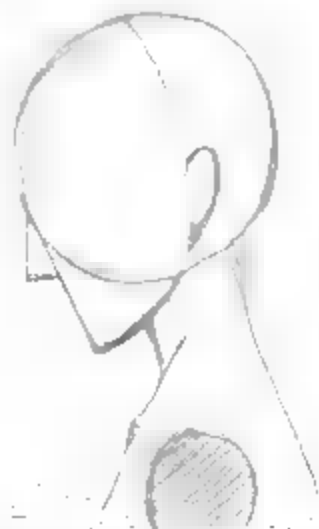
更生动的惊讶表情

下面来看看不同程度的惊讶表情如何绘制。

较弱　　标准　　[illegible]

3.1.5 怀疑

怀疑表情的绘制主要把握眉毛的状态和眼球的斜视。

[illegible]少年

低头俯视并偏向一侧的头部更能生动表现怀疑的心理。

把握眼球的位置，斜向一边，并有向上看的趋势。

更生动[illegible]怀疑表情

下面来看看不同程度的怀疑表情如何绘制。

注意眉毛从平衡到不平衡的变化。

嘴巴越张越开。

3.1.6 悲伤

绘制悲伤注意眉毛的八字形表现，泪水是悲伤表情的最好"道具"。

悲伤的表情分析

低头能更好地表现出内心的难过。

悲伤表情适合搭配的头部动态

眼球向下看，眼角画出泪水，是悲伤表情的眼部特征。

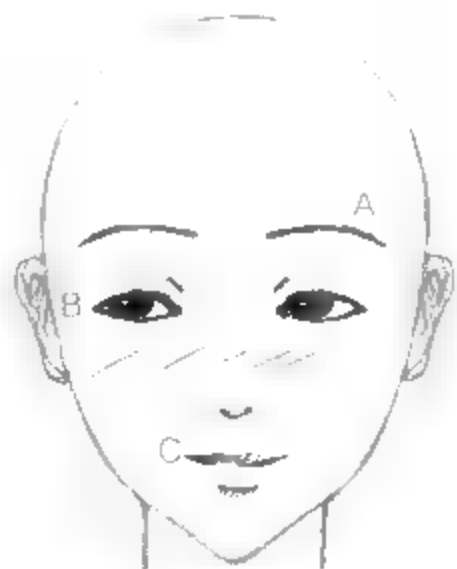
更生动的悲伤表情

下面来看看不同程度的悲伤表情如何绘制。

眉毛八字形的夹角变小。

眼睛逐渐闭上，嘴角向两侧拉开。

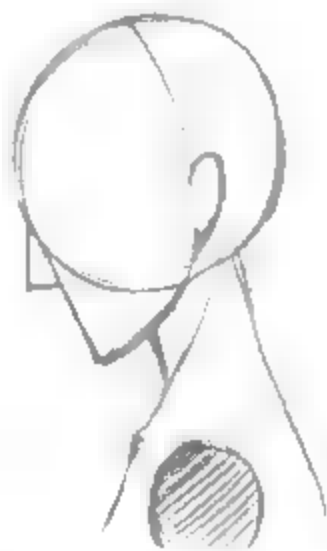
3.1.7 害羞

害羞是一种微妙的心理情绪，在漫画中主要借助脸红线来表现。

A 眉毛：外侧下拉较为舒展

B 眼睛：眼睛向下看并有轻微斜视

C 嘴部：嘴角微微向上扬。

害羞的表情分析

害羞的少女

低头掩饰不好意思的情绪，是害羞表情的主要头部动作。

害羞表情适合搭配的头部动态

面部位于眼睛下方的斜排线表现出脸红的状态。

更生动的害羞表情

下面来看看不同程度的害羞表情如何绘制。

眼睛由睁到闭。

嘴巴由闭到张。

较弱

标准

较强

很不好意思时可以画笑脸加脸红来掩饰情绪

实例展示 Examples Show

同一个人物的不同表情变化

❶ 微笑

❷ 大笑

❸ 闭眼笑

❹ 委屈

❺ 吃惊

❻ 害羞

❼ 愤怒

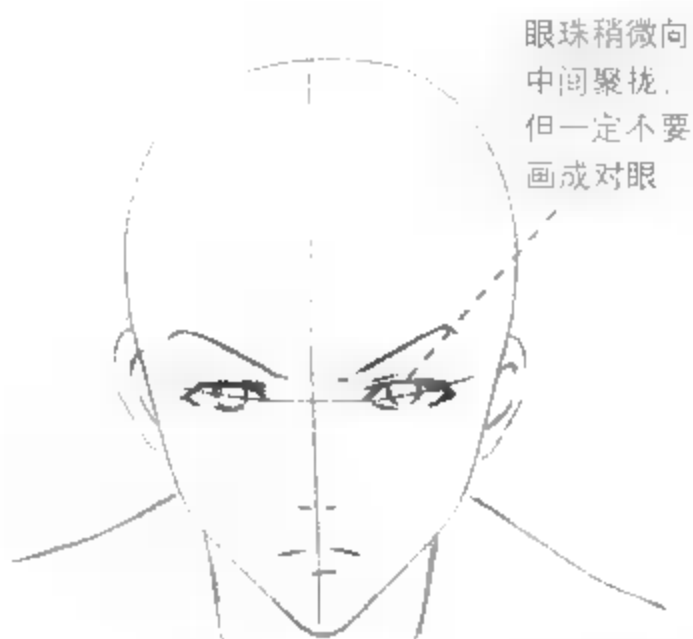
❽ 埋怨

❾ 大哭

特训练习

绘制青年的愤怒表情

❶ 画出俯视状态下的人物头部结构，注意十字线的变化。

❷ 在十字线上绘制出人物五官的轮廓，这时可以大致表现出表情的概貌。

❸ 细致刻画五官的轮廓，注意画出较为聚合并向上看的眼珠，表现出直盯着对方的眼神。

❹ 进一步刻画细节，涂出眼珠的色调。愤怒的表情绘制完成。

绘制萝莉的哭泣表情

❶ 画出人物侧面脸部的结构图，添加十字线以便确定五官位置。

❷ 在结构图上绘制五官的动态，注意哭泣时五官的表现。

❸ 刻画五官细节，注意眉头褶皱的表现和嘴内结构的绘制。

❹ 添加泪水等元素配合表现哭泣的表情，并为人物加上脸红线。哭泣表情绘制完成。

03.2 漫画表情的张力

除了正常的表情外，漫画中常常对角色的表情进行合理的夸张，进而给人留下更加深刻的印象。本节我们来看看漫画表情是如何夸张变形的。

3.2.1 漫画表情的夸张

漫画中常常通过夸大局部五官的做法来对表情进行夸张。下面来看两个例子。

夸张了嘴巴的大小和位置。

对嘴部进行结构省略，使其更加醒目。

夸张了眉眼的宽度，使悲伤的印象更加深刻。

其他表情夸张

夸张泪水的表现

夸张瞳孔的表现

夸张眉毛的表现

3.2.2 表情符号在漫画中的运用

除了夸张表现表情外，漫画中还引入了很多符号元素表现情绪，下面举几个例子。

斜线：脸红。表现开心、吃惊、害羞时配合使用。

两点：脸红。表现无语、愤怒时使用。

无语

竖线：淤青。配合生气表情使用，可直接覆盖额头或眼部。

愤怒

问号：疑问。专门配合怀疑表情使用。

怀疑

其他多种表情符号

除了以上表情符号外，还有很多常见的符号，下面再举几种：

青筋号：愤怒。

呼气：无语。

汗水：愤怒、急躁和无语。

横线：生气。

03.3 不同性格人物的面部表情

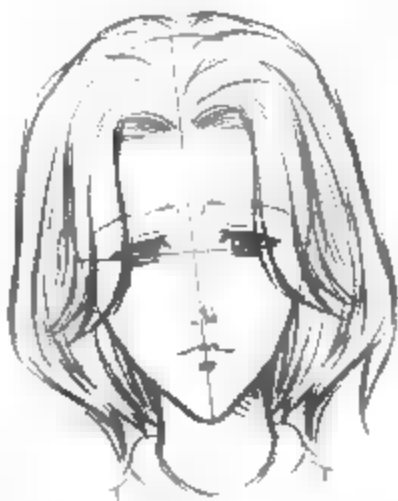
不同性格人物的表情常带有一定的倾向性，比如懦弱的人就很难表现出坚强的表情。不同性格的人在表现相同表情时也有明显的差异。下面来看看不同性格人物的表情表现与差异。

3.3.1 懦弱的人

绘制性格懦弱的人的表情，要注意眉毛的刻画，常表现为八字形。

低头是懦弱型人物常见的头部状态。

懦弱型人物的常见表情

哭泣

忧伤

窃喜

3.3.2 坚强的人

坚强型人物的表情坚定、积极、有自信。眉头常常向中间皱起。

[illegible]

正视前方是坚强型人物最常见的头部动态。

坚强型人物的常见表情

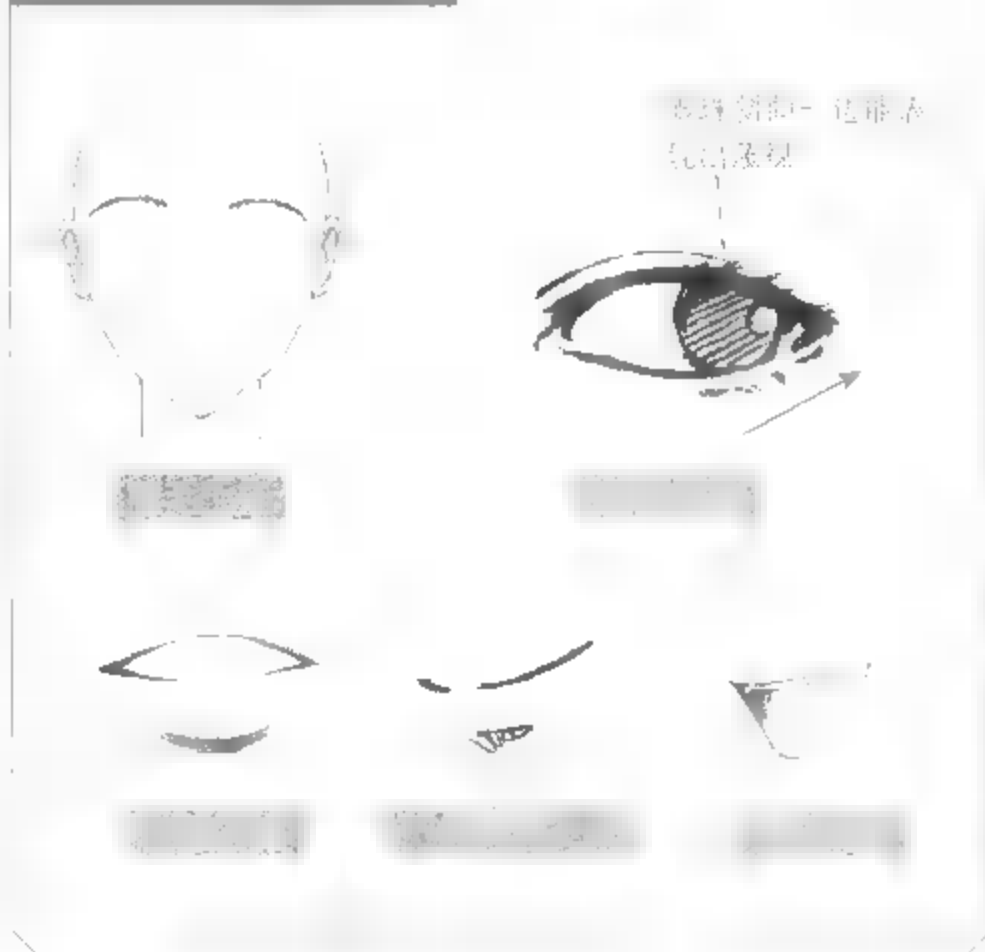
吃惊

不满

害羞

3.3.3 傲娇的人

绘制傲娇型人物的表情，要注意眼珠的朝向，一般来说比较适合画出斜视的眼球。

歪头能表现出人物不可一世的性格。

傲娇型人物的常见表情

3.3.4 阴险的人

绘制阴险型人物的表情时注意眼神的表现，一般来说三白眼比较适合表现此类角色。

低头并偏向一边的头部动态更能表现阴险角色内心的状态。

阴险型人物的常见表情

03.4 Q版人物的面部表情

漫画中，Q版表情的变化更加多样，且更具有表现力。本节我们简单了解一下Q版人物的表情绘制。

3.4.1 Q版表情的五官省略

Q版表情给人简单易懂的印象，主要源于对五官进行的合理简化和省略。下面举两个例子看看Q版表情是如何对五官进行省略的。

吃惊

Q版人物吃惊的眼睛可以直接用两个圈代替。绘制时注意圈的大小仍然符合远近透视的原理。

吃惊表情下，眼睛的正常表现。

变形后的吃惊眼睛。

喜悦

为强调Q版人物喜悦的表情，可以将眼睛画成对称的三角号，为了使人物显得更加乖巧，嘴可以变形为“猫嘴”形。

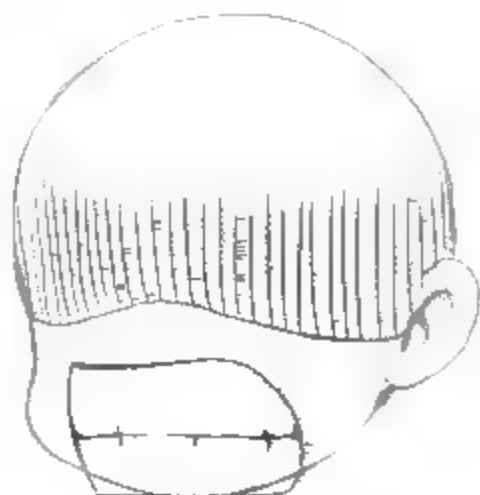
正常情况下喜悦的眼睛和嘴。

变形后的喜悦表情。

3.4.2 漫画中经典的Q版表情

下面简单列举分析九种Q版人物的经典表情。

眼睛呈三角号，眉头紧皱。

眼睛呈半月形，无瞳孔。嘴呈口字形。

眼睛省略，并用竖排线覆盖。画出牙齿接缝表现咬牙切齿的状态。

瞳孔缩小，下眼睑有竖排线表现大惊失色。

眉毛呈八字形，圆圈眼无瞳孔，加上汗水和脸青线。嘴呈口字形。

眉毛呈八字形，眼睛呈横线。

眼线弯曲，嘴大得很夸张。

眉毛呈八字形，圆圈眼无瞳孔，并连接泪珠，表现失落。

眉毛呈八字形，闭眼，并有泪痕，嘴呈波浪形，表现忍耐。

4

头身比是绘制人物的关键

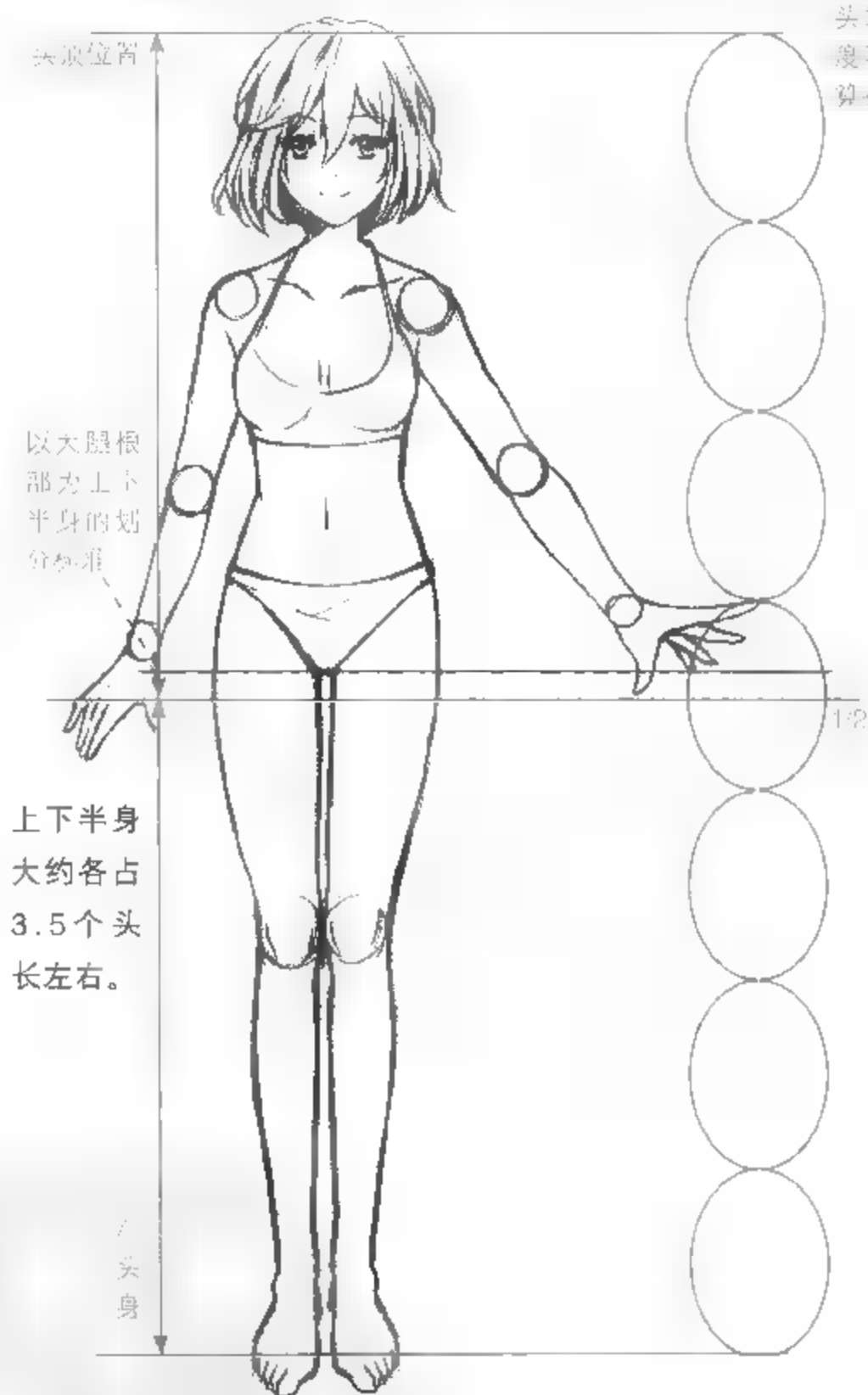
04.1 人物的基本头身比

漫画中的人物从2头身到8头身，不同比例的人物在风格上有各种变形。本节我们将从正常头身（5~8头身）到Q版头身（2~4头身）为大家逐一介绍其画法。

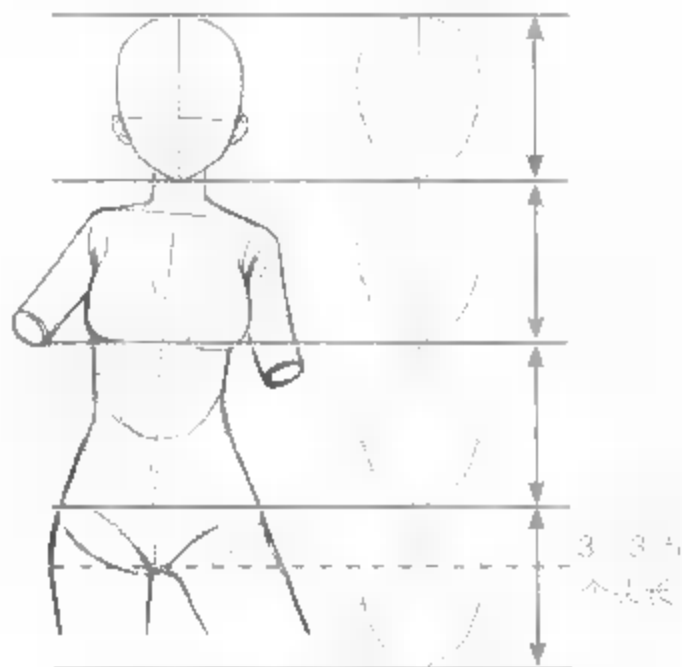
技术专栏

头身比的概念

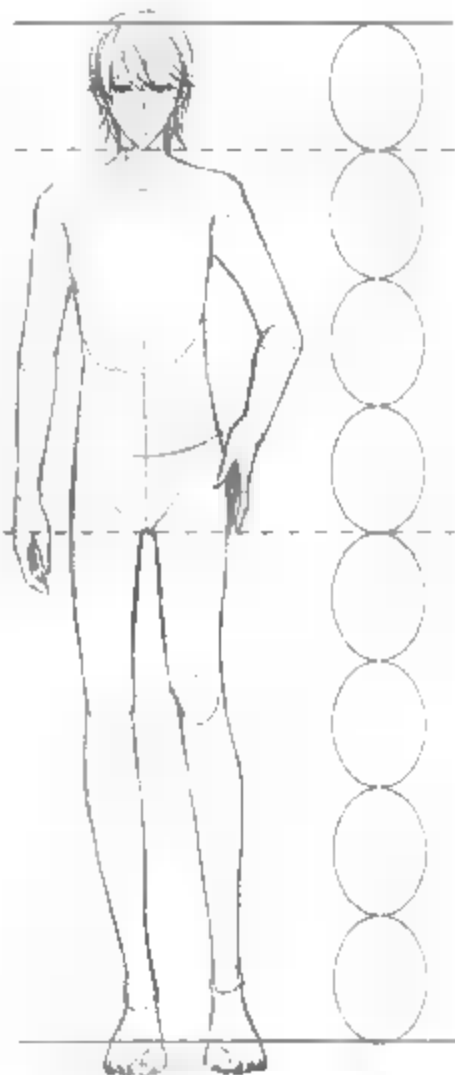
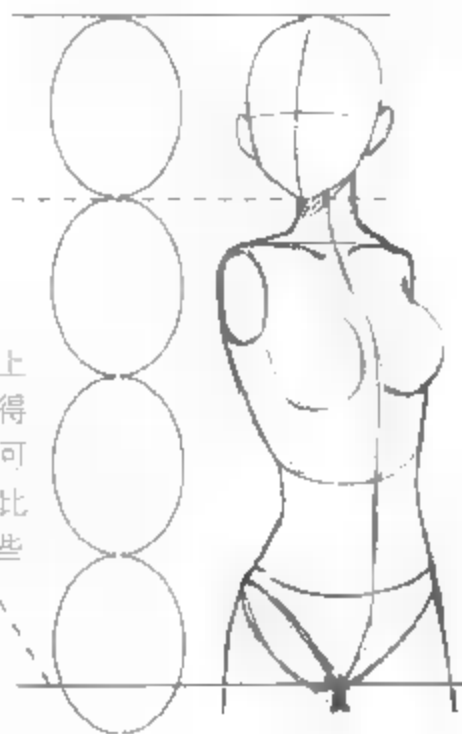
人物的头身比是指身长和头部长度的比值，比值越小，身高越矮；比值越大，身高越高。

上下半身大约各占3.5个头长左右。

以7头身为例，全身和头长的长度之比为7:1，简称7头身。

也可以说是以头骨的长度为基准。

脚底则以足弓的位置为准。

7头身人物的标准半身长度大概是3.5个头长，但存在个体差异，范围大致是3~3.5个头长之间。

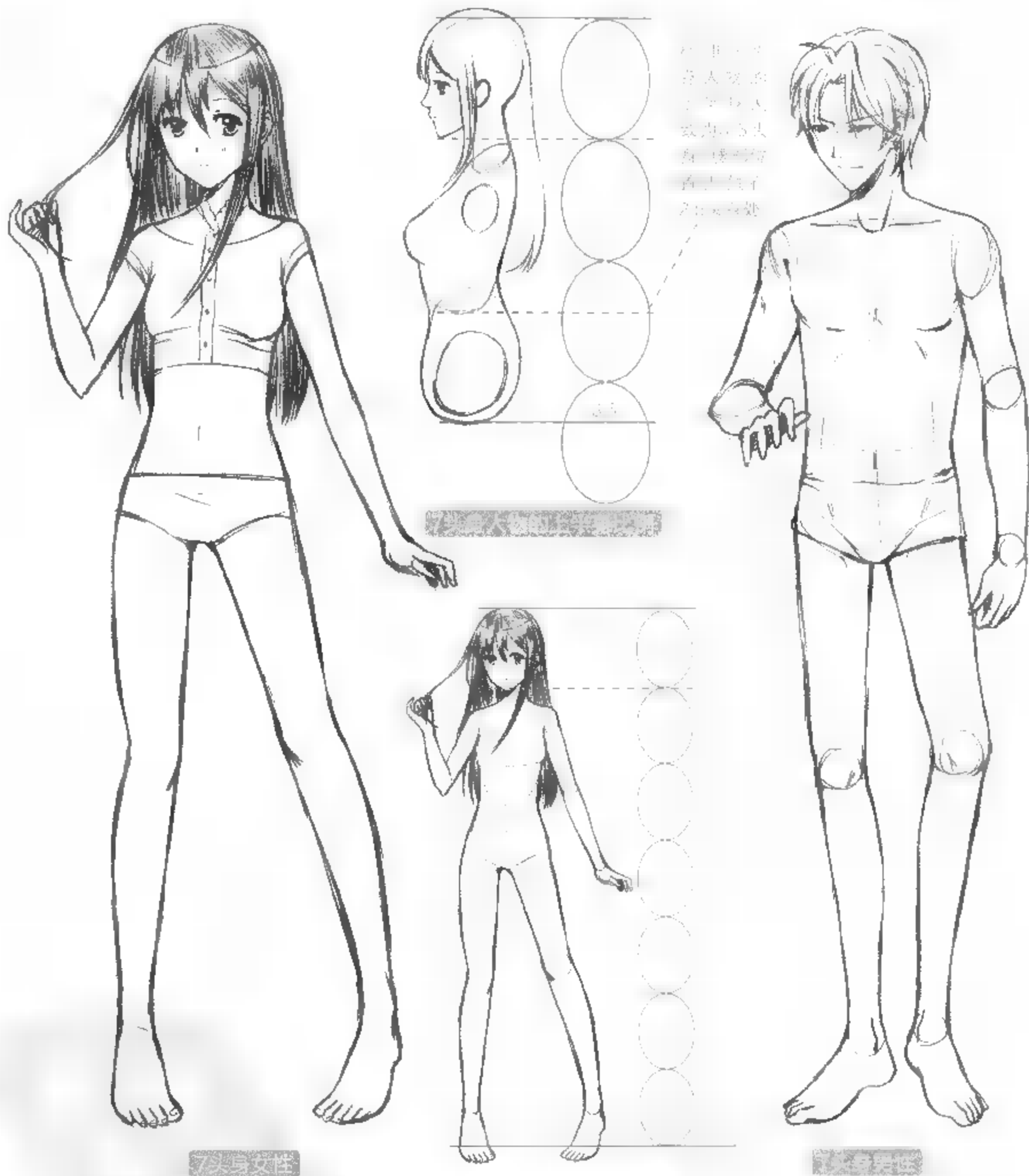
4.1.1 8头身

8头身主要用于刻画成年角色和写实风格，其特点是身体较修长。

4.1.2 7头身

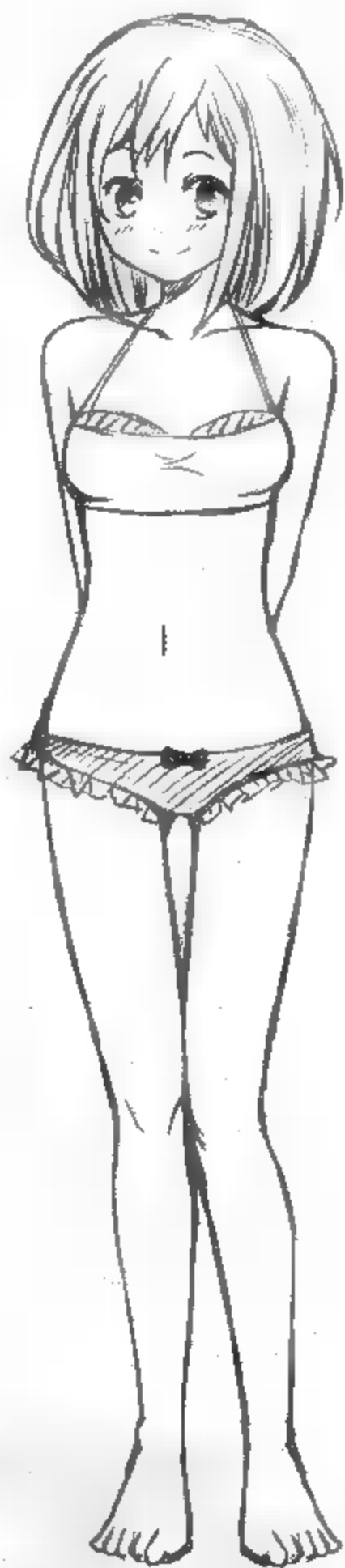
7头身是漫画中最为常见的头身比例。在绘制成年、青年角色时可以通用。

7头身女性

头身比示意图

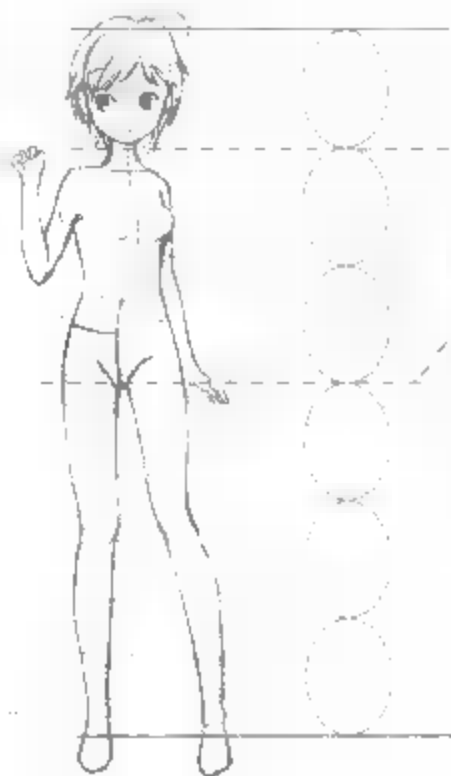
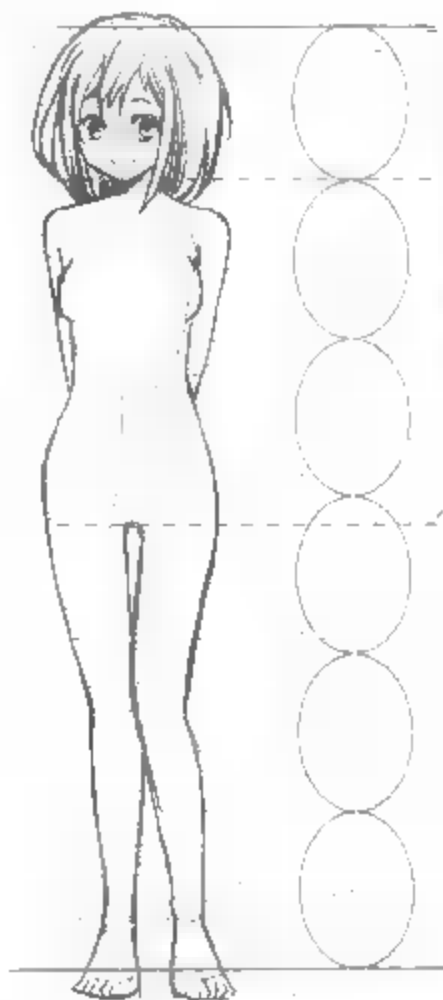
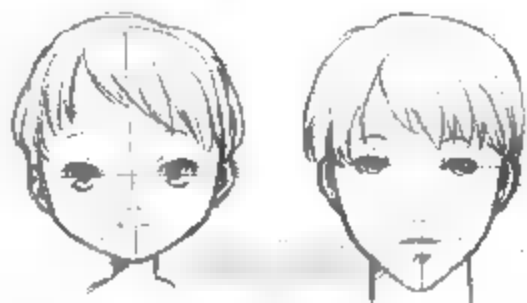
7头身男性

7头身人物四肢修长、身材匀称。

4.1.3 6头身

6头身在刻画少年时最常使用。

6头身女孩

头身比示意图

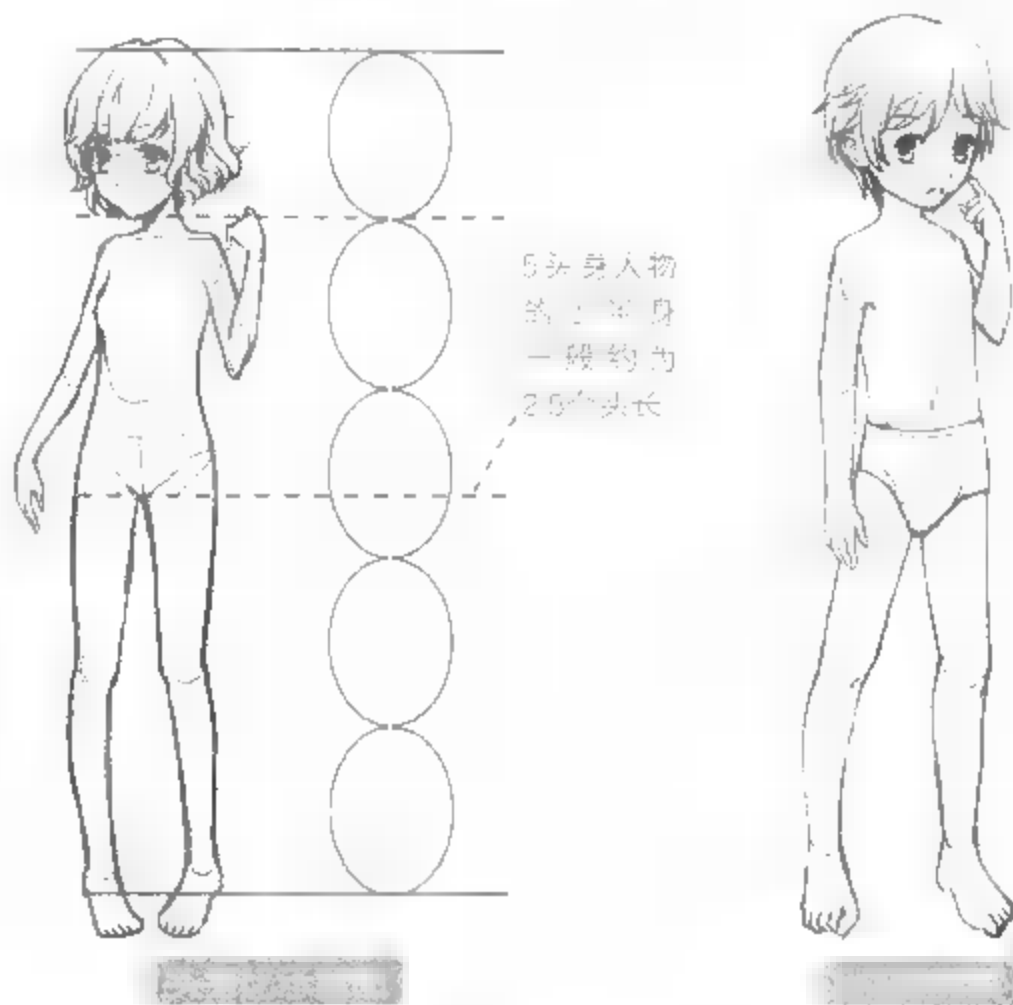
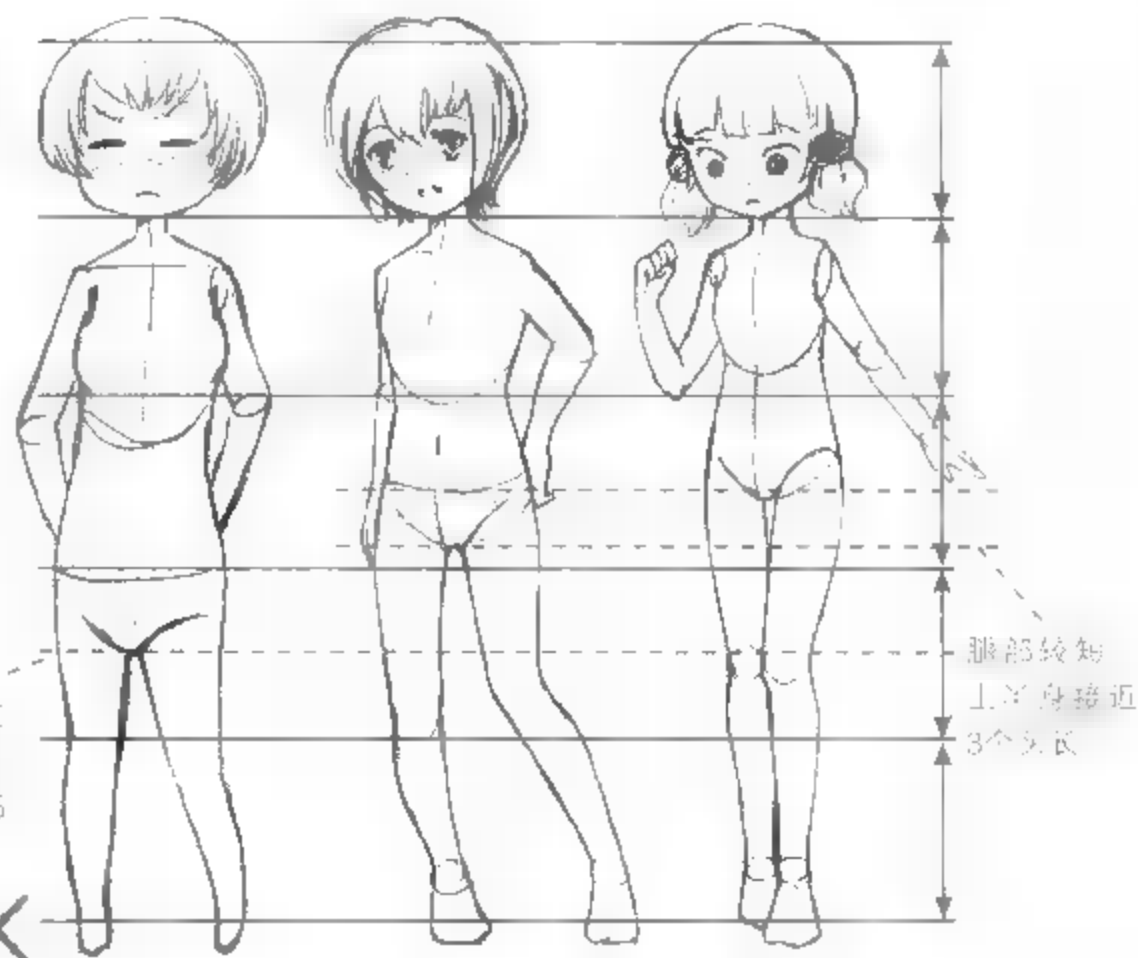
6头身男孩

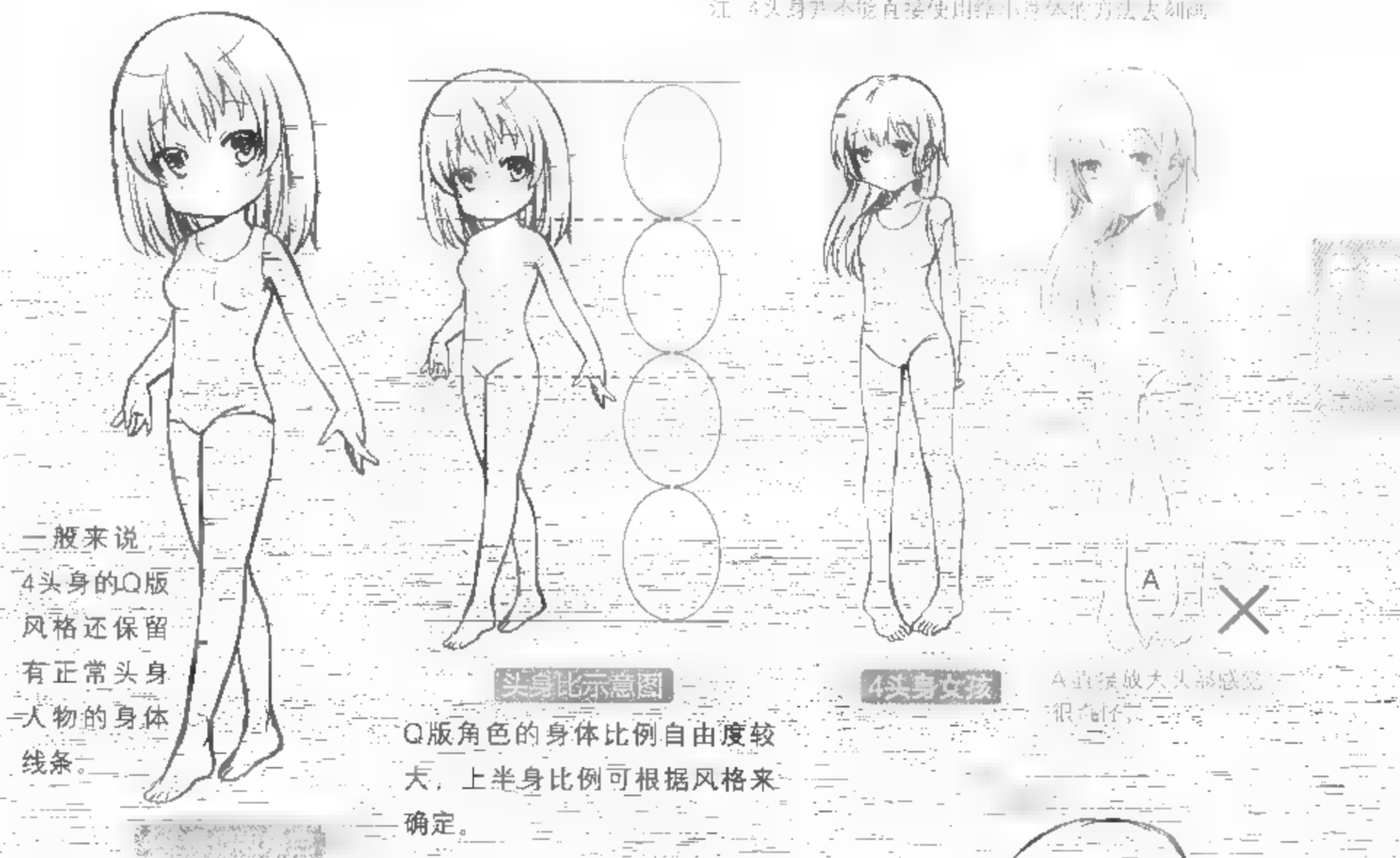
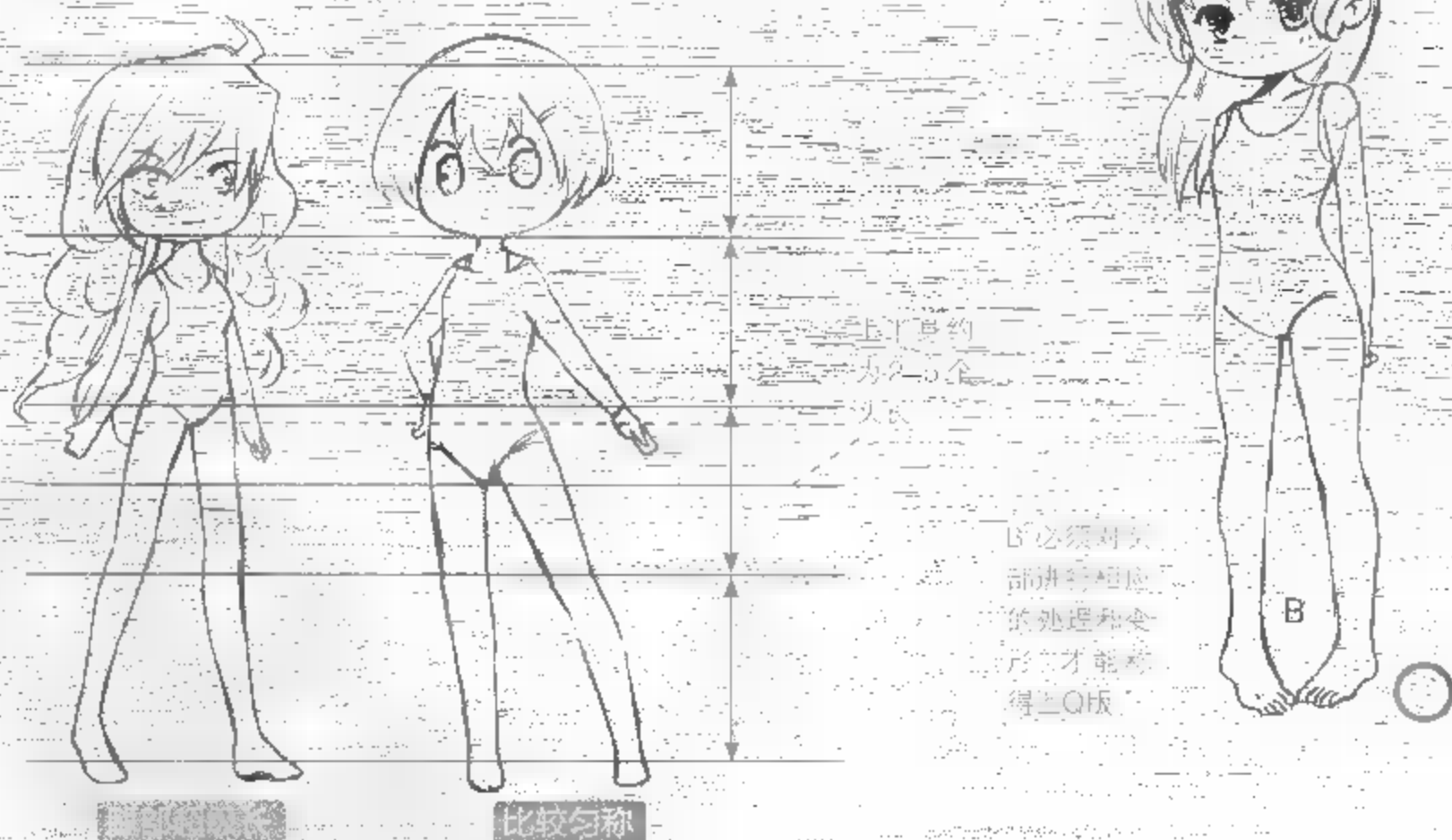
6头身的人物头部明显变大，身体看上去更加娇小。

绘制时还要注意比较少年与成人的面部特征，避免画出“小孩身体成人脸”。

4.1.4 5头身

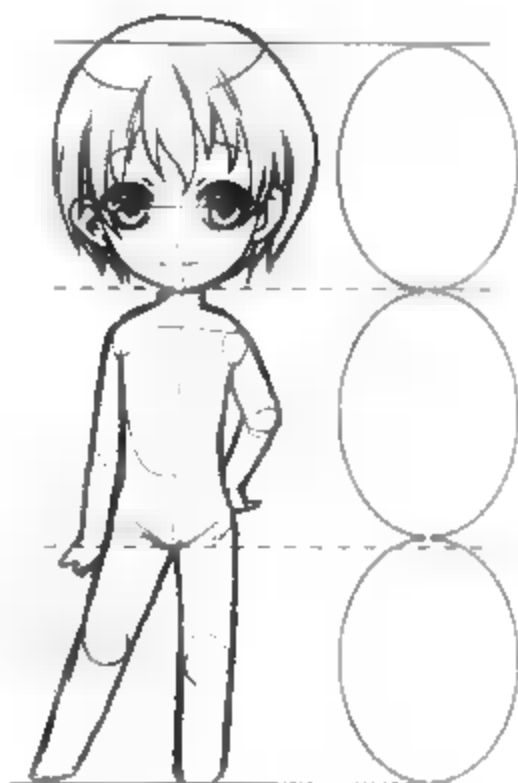
在现实中5头身的比例属于幼儿头身，在漫画中可以扩大到刻画儿童角色。

下面看看同为5头身的几种不同的身体比例。

绘制5头身儿童要刻画出不明显的性别特征。

4.1.5 Q版4头身

现实中，只有新生儿的头身为4头身，漫画中4头身以下多为Q版头身。

4.1.6 Q版3头身

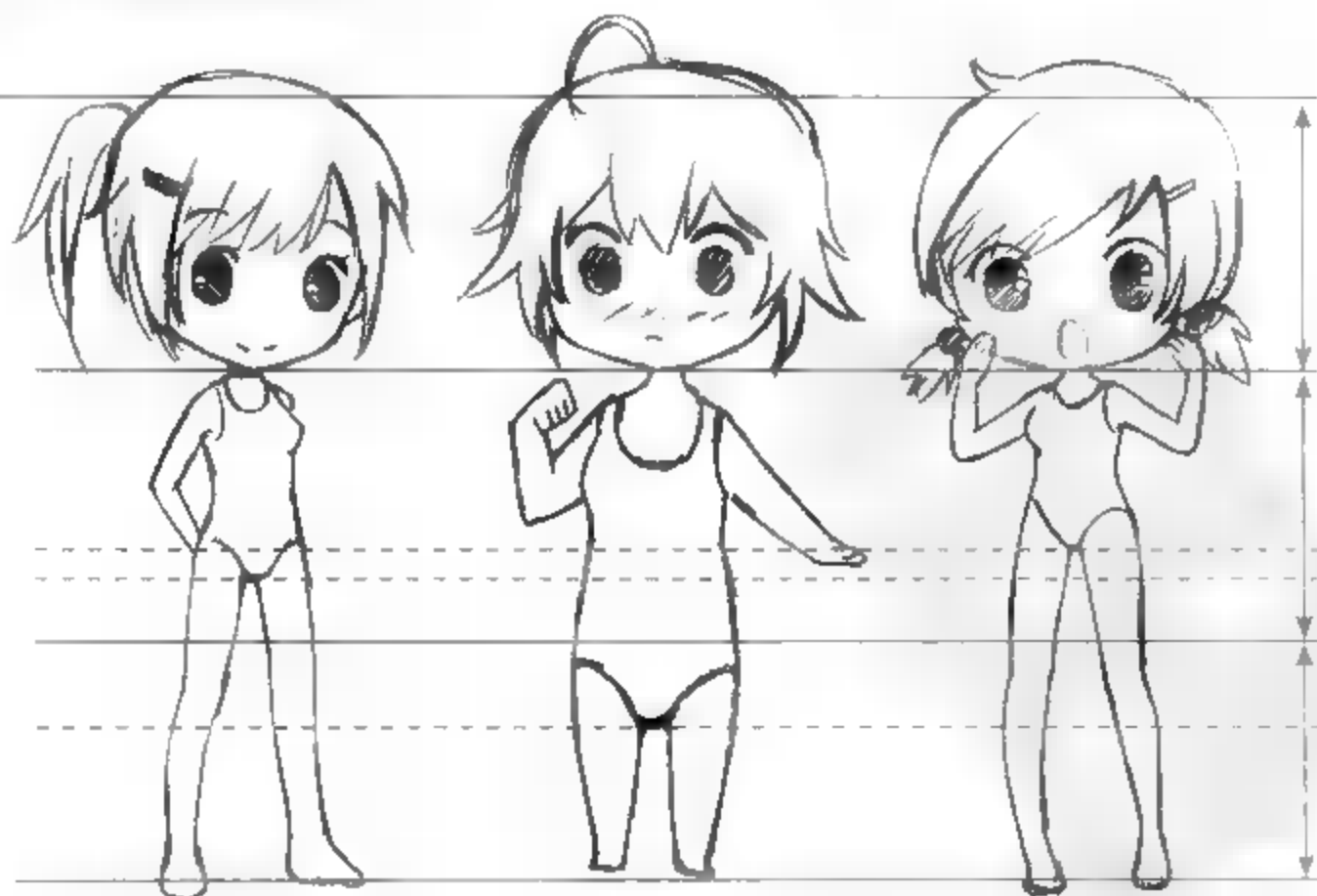
在Q版风格中，最为常见的是3头身和2头身的人物变形。3头身以下的人物在身体轮廓上有极大的变形自由。

3头身Q版角色

头身比示意图

3头身人物的腿部只占1个头长。

保留身体曲线的3头身人物

下面看看3头身人物身体的比例变化。

3头身在比例上的自由度也很高，大腿根部位置存在超低或超高的情况。

适中　超低　超高

4.1.7 Q版2头身

2头身是经典的Q版头身比，其特征在于突出人物的面部五官和表情，身体超短，使得人物看起来像布偶一样可爱。

2头身的Q版角色

头身比示意图

2头身Q版人物的头部和身体的比例是1:1。■部很短，头部很大，显得十分可爱。

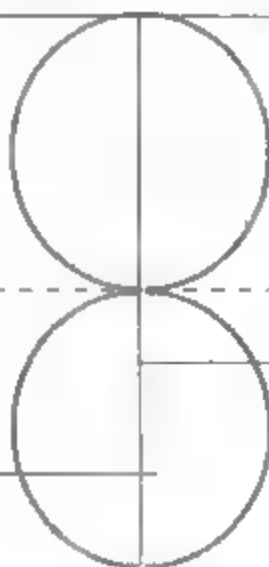
2头身Q版的身形根据风格不同而变化。

同为2头身的人物，身体胖瘦各不相同，这是由风格决定的。

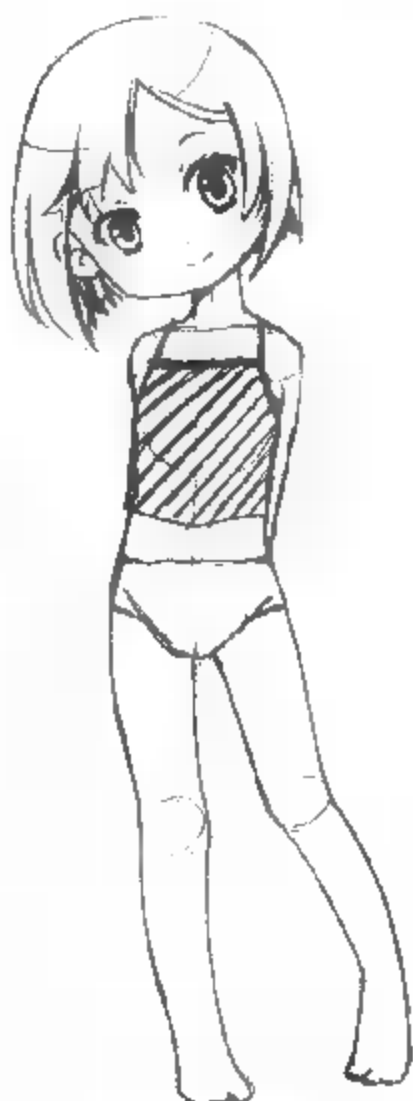
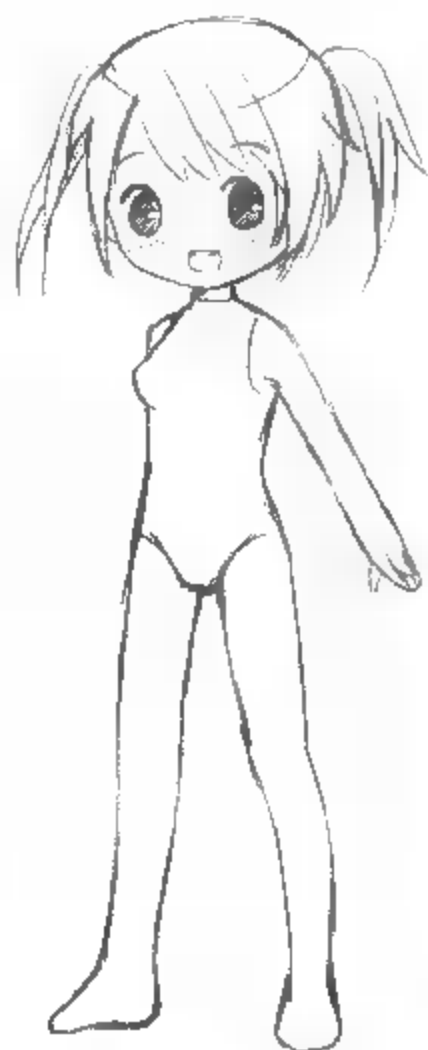
胖型　　瘦型

小于2头身的Q版人物

漫画中还有小于2头身大于1头身的人物。随着头身的减小，身体的变形程度增强。

约1.7头身的人物

约1.2头身的人物

❶ 8头身男性　❷ 7头身女性　❸ 6头身少女

❹ 5头身小孩

❺ 4头身Q版人物

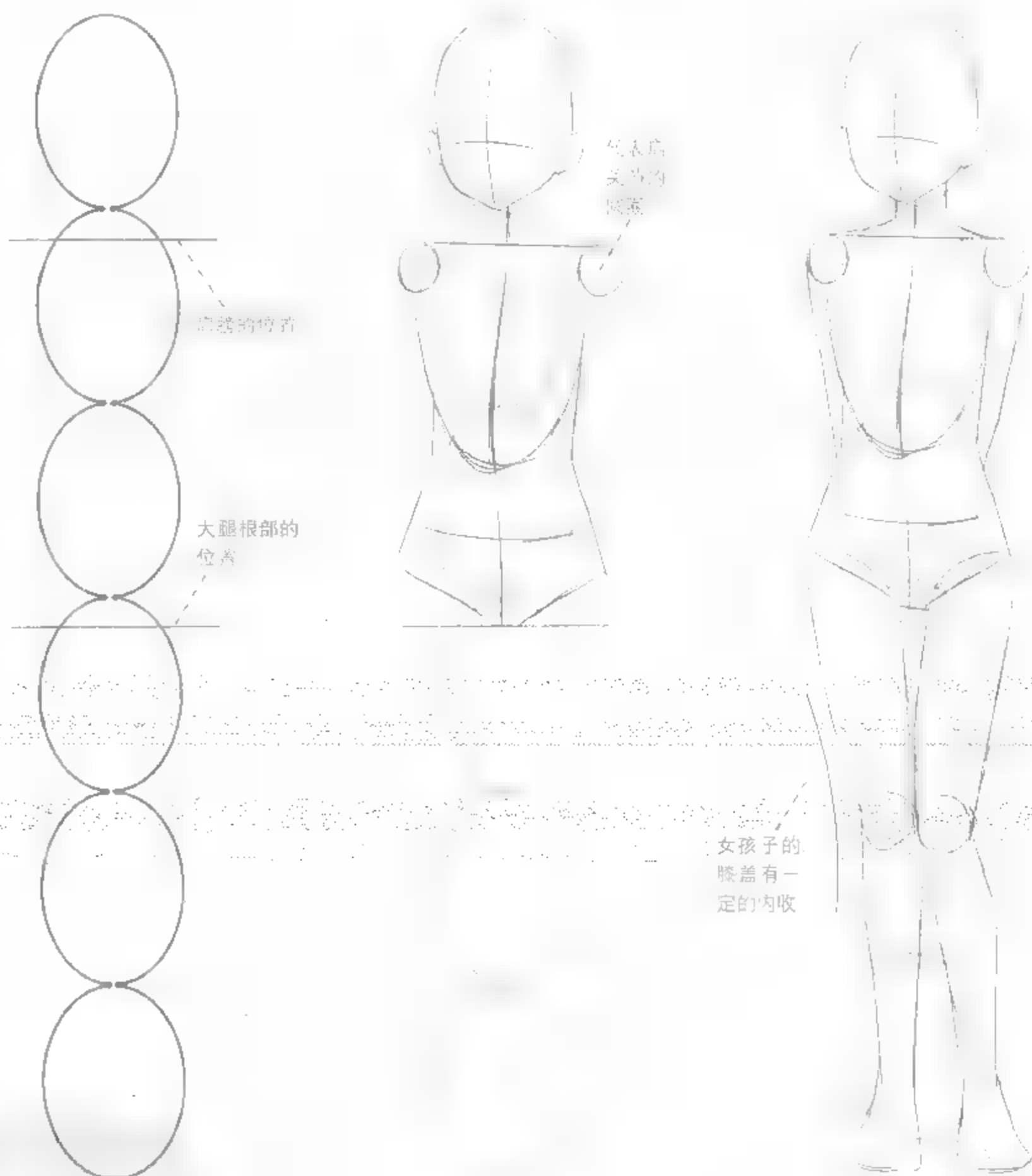
❻ 4头身瘦型Q版人物

❼ 3头身胖型Q版人物

❽ 2头身Q版人物

❾ 1.5头身Q版人物

特训练习

绘制可爱的6头身美少女

❶ 使用头身圈打底，找到肩膀和大腿根部的位置。

❷ 画出人物上半身的结构，注意头部的朝向以及腰部的内收要对称均匀。

❸ 在躯干结构上添加人物的四肢，注意双臂交叉在身后形成的遮挡。完整的人物结构图就绘制完成了。

❹ 画出人物头部的造型轮廓，在适当的位置添加胸部，并刻画出人物身体的线条。

❺ 进一步刻画锁骨、肚脐、膝盖等细节，并加入发量、衣服。

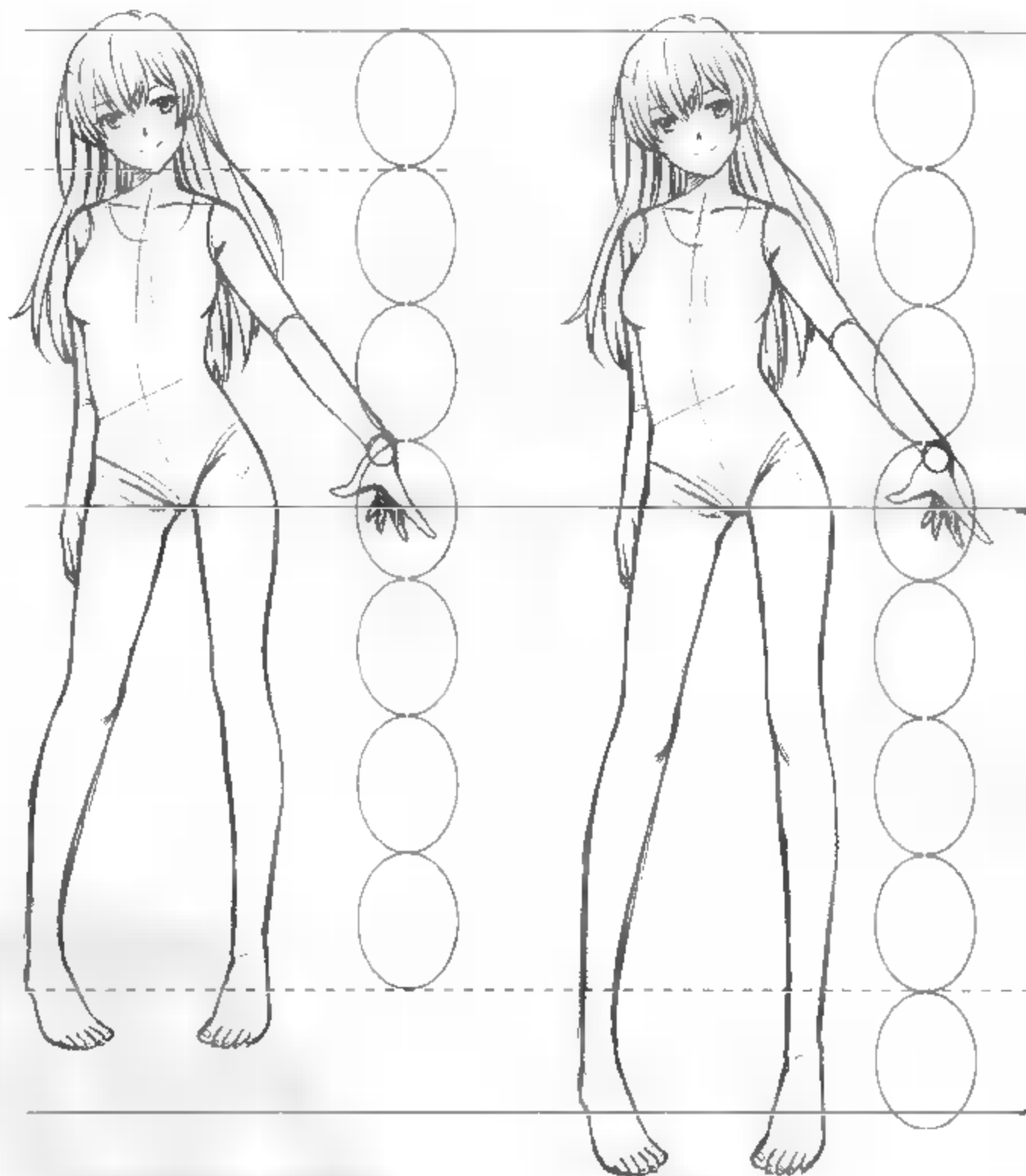
❻ 清理结构线，给人物的瞳孔添加色调，并刻画出服饰细节。绘制完成。

04.2 头身比的实际运用

我们已经学习了各种头身比的绘制方法，现在举例来看看头身比在漫画人物设定中的实际运用。

技术专栏

头身比的平衡与变化

在少女漫画中，为了增强人物的美型度，人物的身体往往画得修长纤细，这时人物的头身比例有何变化？与实际情况有何差异？下面来看看如何把握头身比的平衡和变化。

4.2.1 8头身的战士

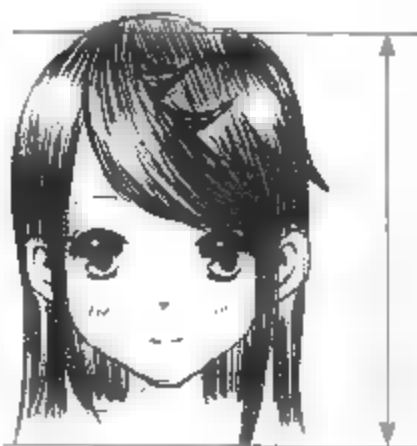
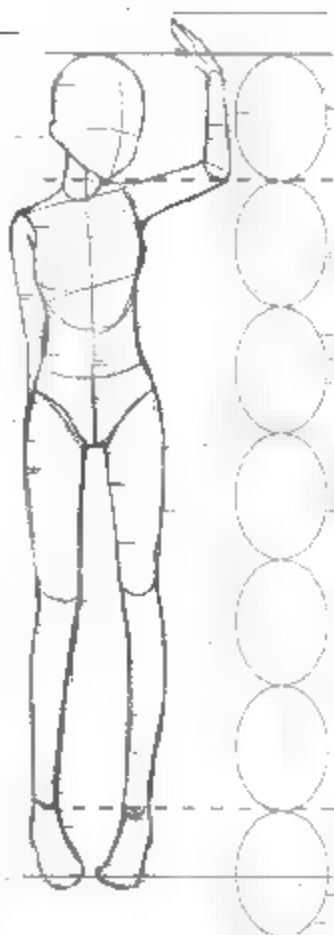
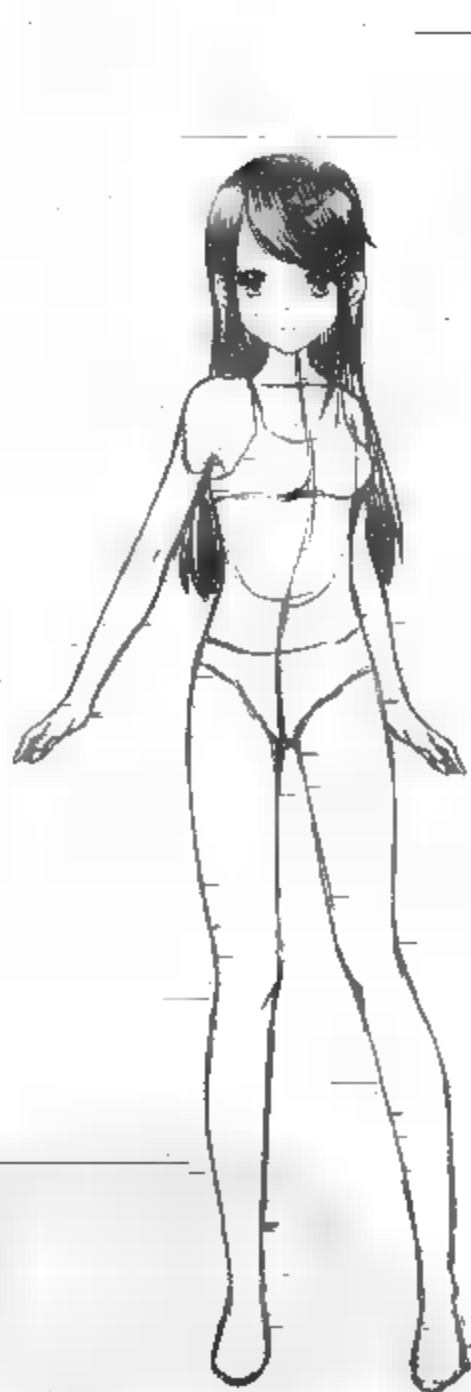
8头身的男性战士身材高大魁梧。在设计此类角色时注意配合实际情况，选择合适的身型特征。

8头身战士的体型特征

头身比示意图

4.2.2 6.5头身的邻家女孩

绘制6.5头身的少女时，注意身体要画得娇小，符合人物的年龄，并且性征明显。

仰视的头部不利于测量头长，要转化为平视角度去测量。

头长：24cm
身高：158cm

头身比示意图

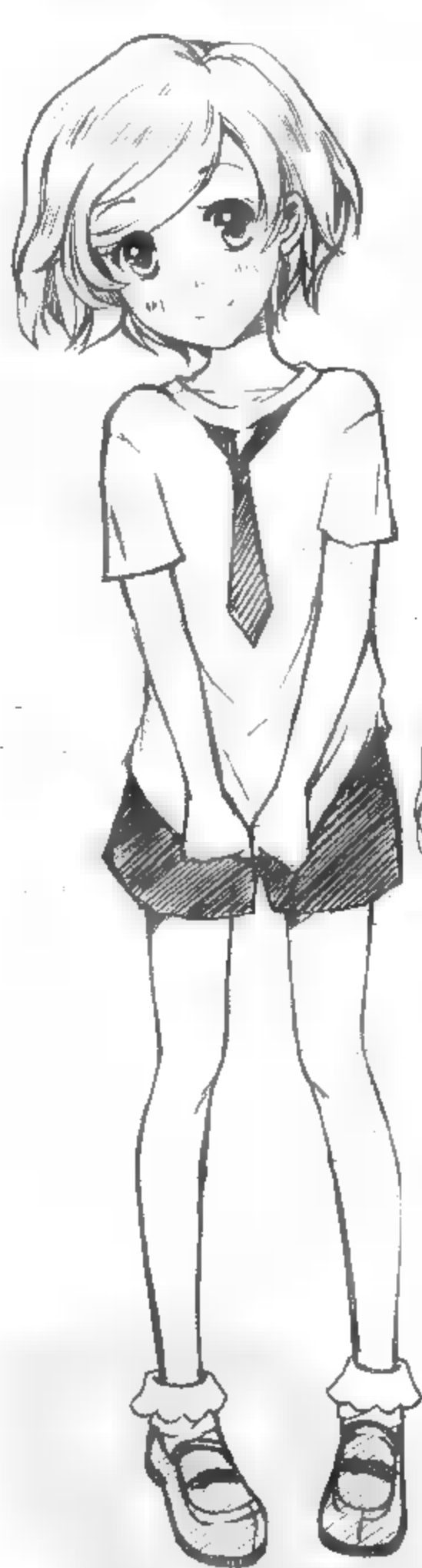
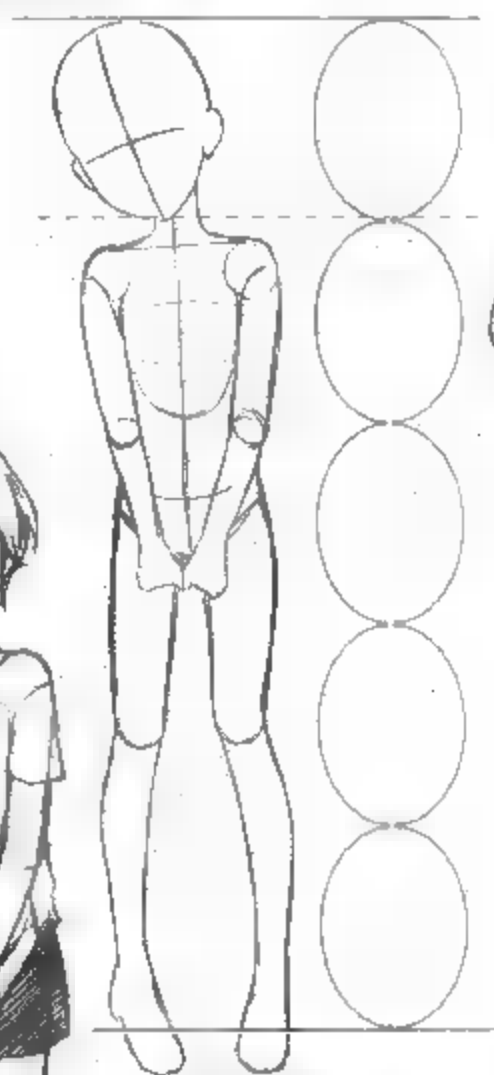
6.5头身少女的体型特征

身材匀称娇小，手臂和腿部纤细，符合女孩子的特征。

人体结构图

6[illegible]

4.2.3 5头身的小学生

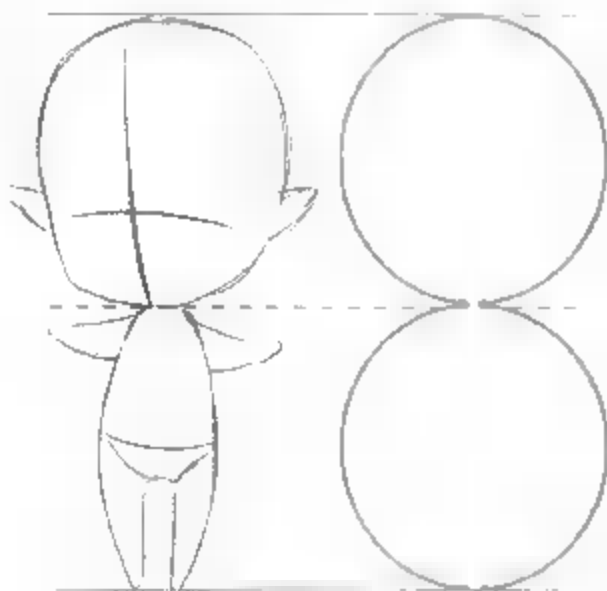
绘制5头身的小学生时，要注意与实际情况的差别。漫画中5头身的小学生头部显得尤其大，肩膀狭窄，看起来给人柔弱的感觉。

现实中小学生的身体比例也应在6头身以上。漫画中为了突出小孩与大人的区别，常为小孩设计5头身的比例，属于一种漫画变形。

4.2.4 2头身的Q版小精灵

2头身的Q版小精灵头显得很大，身体简化，绘制时要着重表现面部特点。

2头身小精灵

2头身小精灵背面

人体结构图

5

人物身体的绘制方法

人物整体的骨骼与肌肉表现

人体共有206块骨骼和72块骨骼肌。在绘制人体的过程中我们不可能将所有的骨骼和肌肉都表现出来，那些能够体现人体外部轮廓的骨骼和肌肉是我们要把握的重点。

技术专栏

简化骨骼的方法

骨骼的造型和走向能够反映人体的构造和动作，先画出简易的骨骼可以帮助我们画出准确的结构和动态。

A

B

C

D

E

F

A. 腕关节
B. 肘关节
C. 肩关节
D. 髋关节
E. 膝关节
F. 踝关节

决定人体结构和运动的几个重要关节

使用线条表现脊椎和四肢骨骼

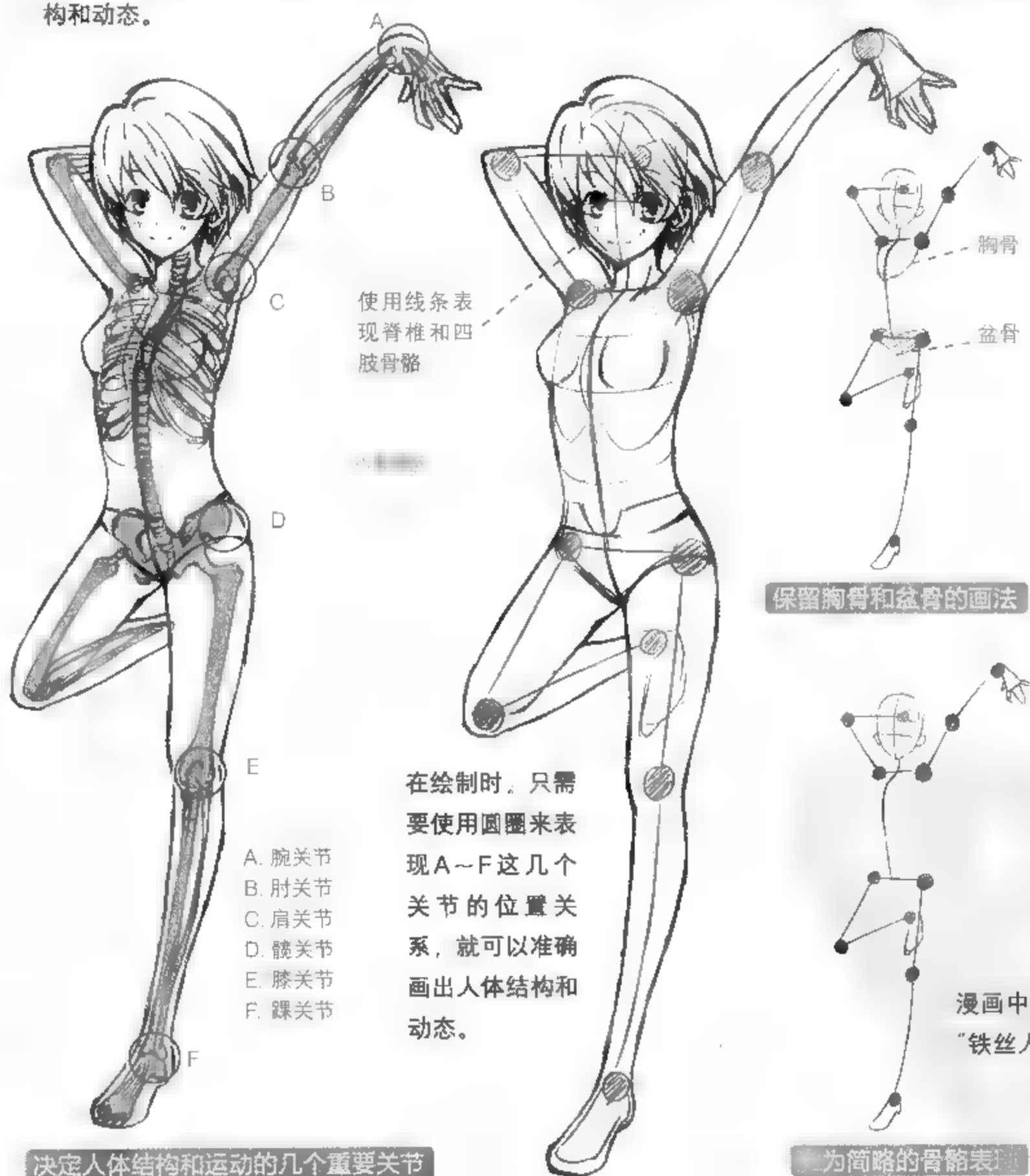
在绘制时，只需要使用圆圈来表现A～F这几个关节的位置关系，就可以准确画出人体结构和动态。

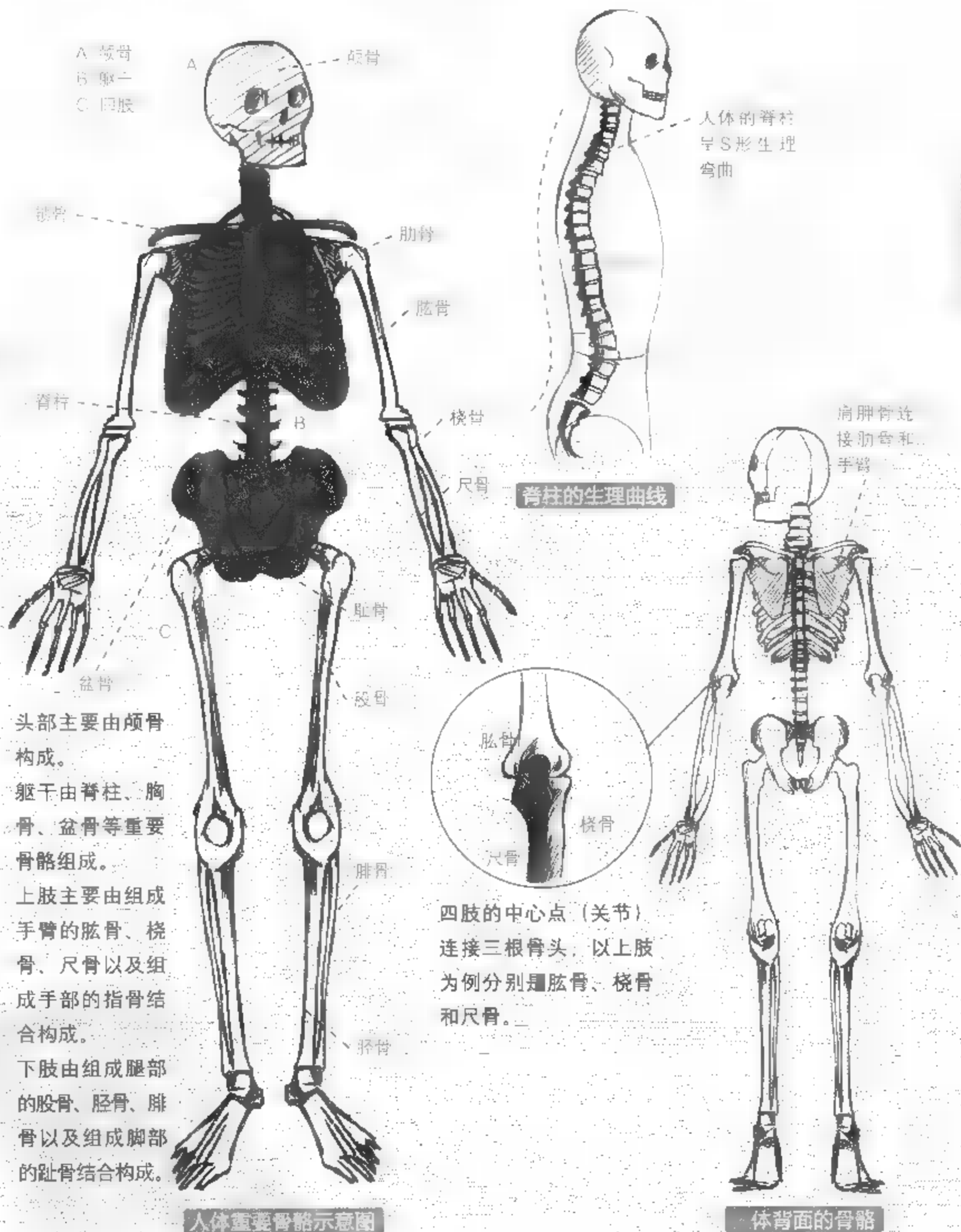
胸骨

盆骨

保留胸骨和盆骨的画法

漫画中所谓的“铁丝人”。

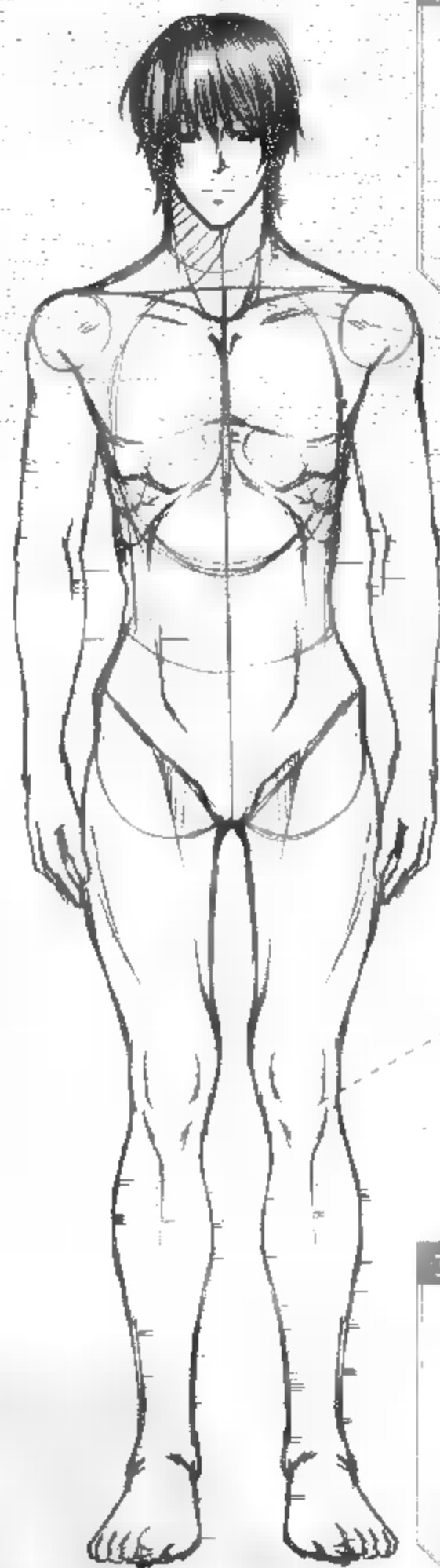
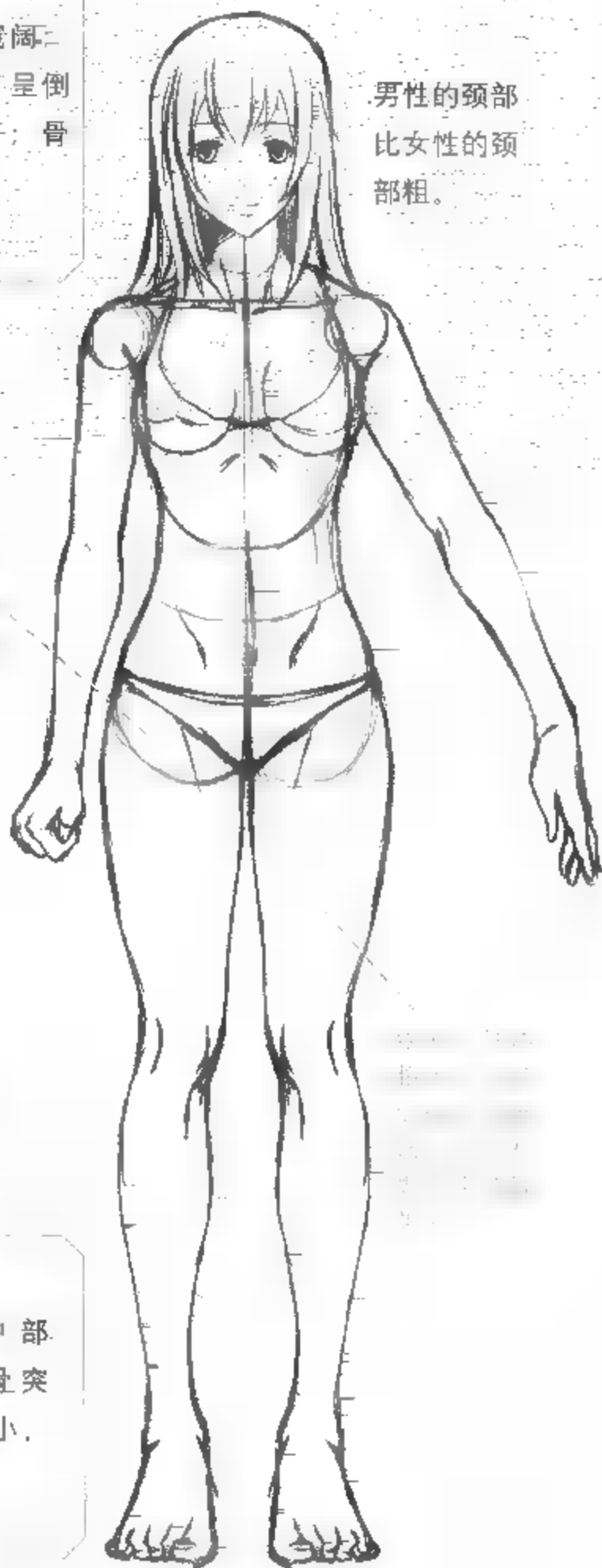
为简略的骨骼表

5.1.1 认识人体骨骼的重要性

人体的重要骨骼分为颅骨、躯干和四肢。本节我们来认识一些影响绘制的重要骨骼。

人体重要骨骼示意图

脊柱的生理曲线

人体背面的骨骼

5.1.2 女性体格与男性体格的差异

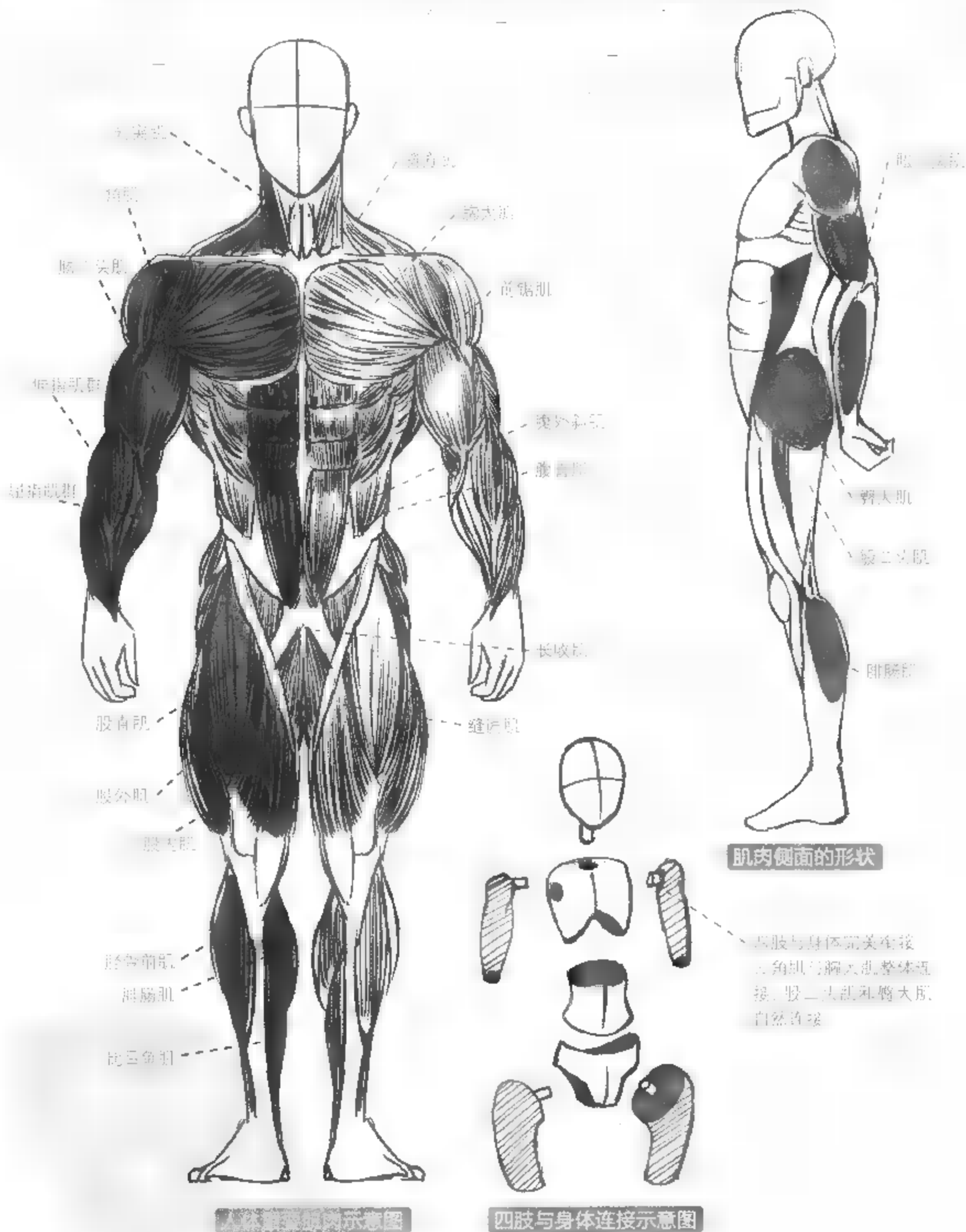
男性和女性由于骨骼的大小和宽度不一致，在体格上也呈现出差异。下面来看看有哪些不同。

写实的男性人

实的女性人体

5.1.3 人体肌肉的分布与表现方法

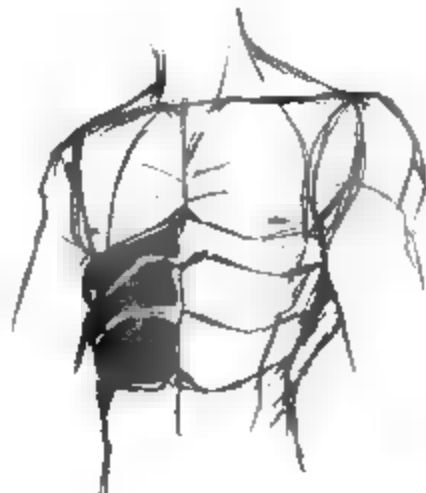
认识了人体的骨骼，在绘制人体时既要做到真实也要注意肌肉形成的外部轮廓。

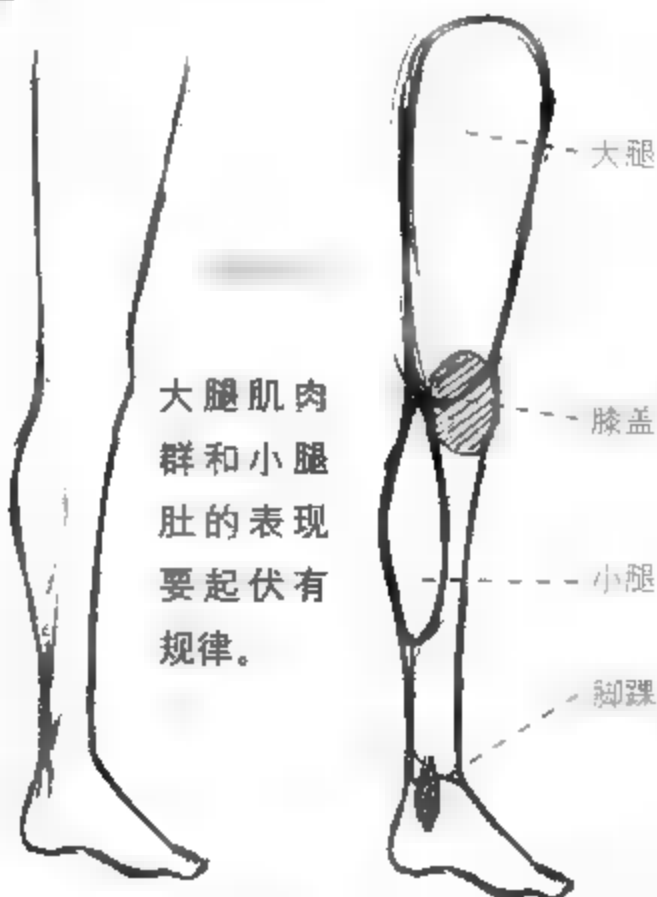
肌肉侧面的形状

四肢与身体连接示意图

下面我们看看人体各部分肌肉如何表现。

躯干

胸肌与三角肌当做一个整体去刻画。

女性的胸部和三角肌也是连接在一起的。

强健男性的腹肌群可以使用块状表现。

腿

大腿肌肉群和小腿肚的表现要起伏有规律。

手臂

手臂的表现注意各部分肌肉的走势，大致分为四块肌肉群。

①三角肌、②肱肌群、③伸指肌群、④屈指肌群

在绘制手臂外轮廓时，各肌群连接处可以用排线表现肌肉的凹凸感。

肌肉阴影的刻画

❶ 轻微的斜排线。

❷ 沿着圆形画细排线。

❸ 画出较浓重的交叉线。

5.1.4 女性肌肉与男性肌肉的差异

在肌肉的刻画和表现上，男性与女性有较大的差异。下面看看身体各部分的肌肉在表现时如何区分性别。

男性

男性胸肌呈多边形。

女性胸部呈圆形。

在绘制男性的肌肉时要使用较硬质感的线条，刻画出棱角。绘制女性时使用柔软的线条体现脂肪感。

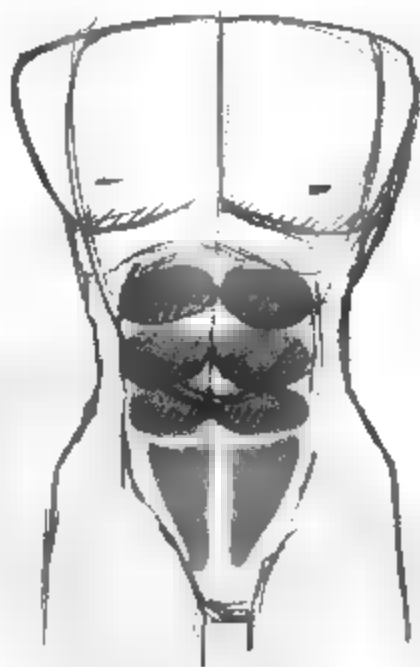
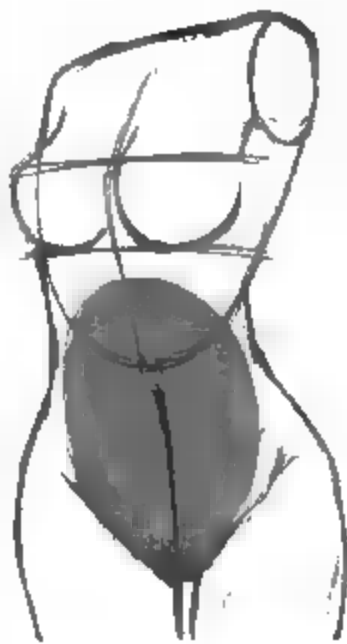
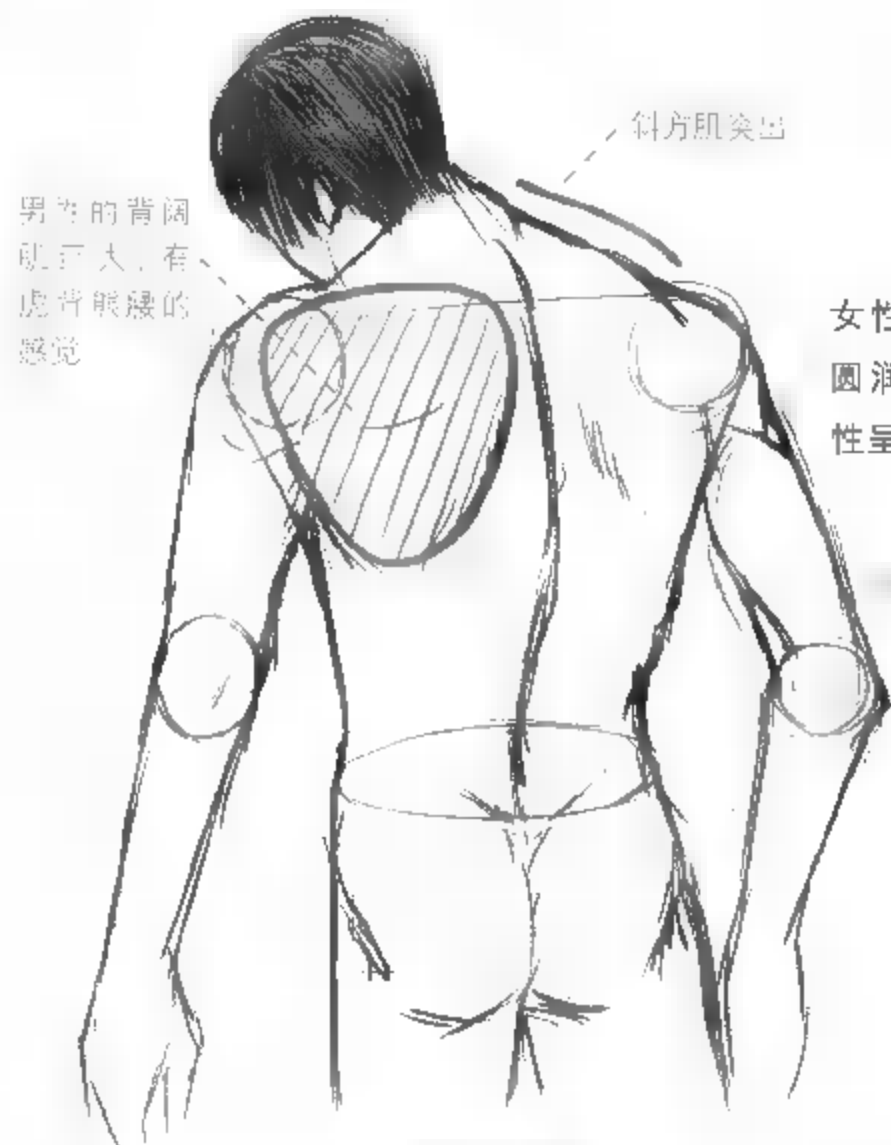
女性

男性腹肌的表现分块。

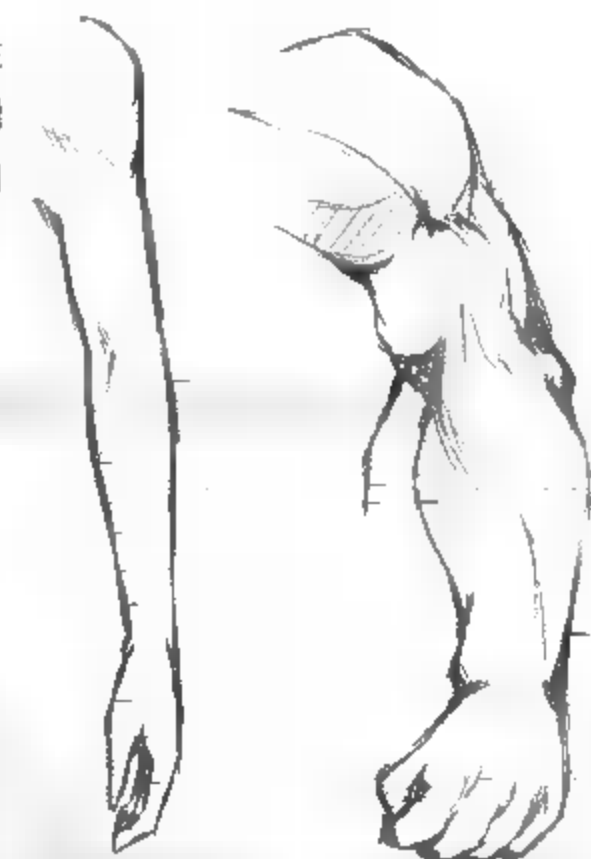
女性腹部圆润不分区。

斜方肌突出

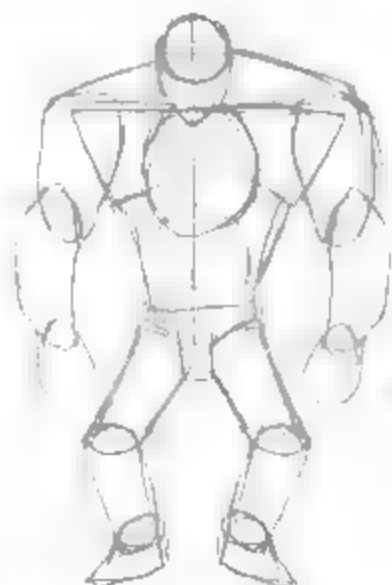
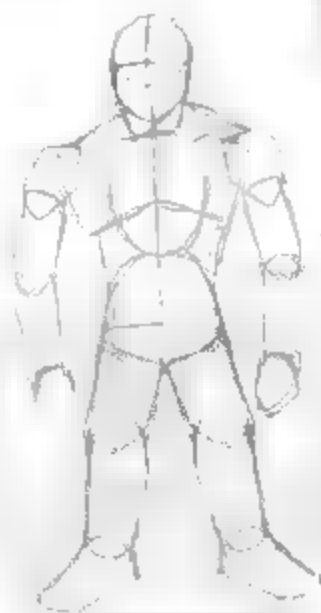
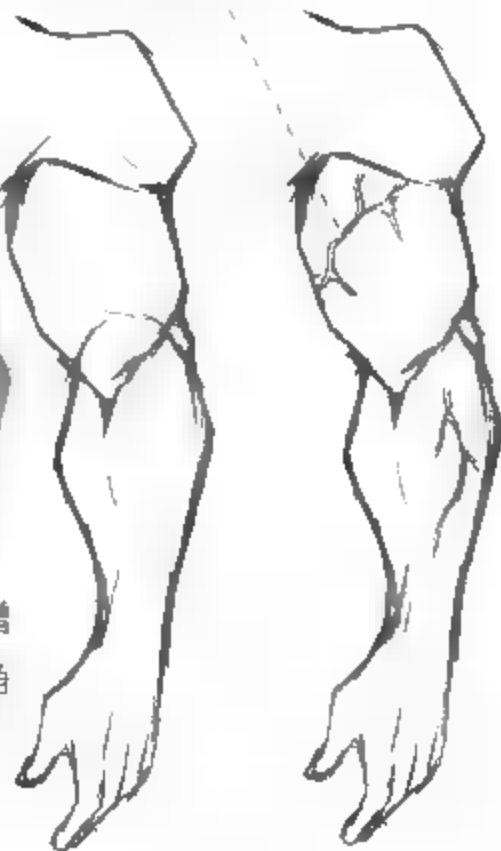
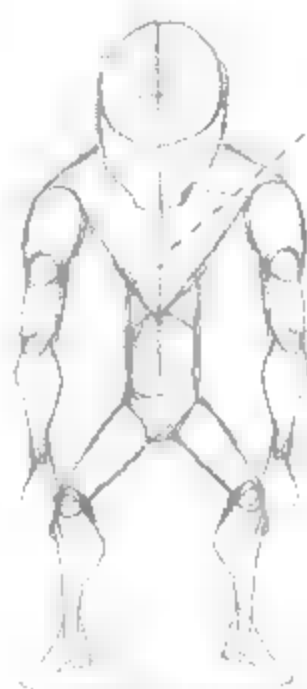
男性的背阔肌巨大，有虎背熊腰的感觉

女性的臀肌圆润，而男性呈方形。

男性背部

女性背部

下面看看男性女性四肢肌肉的对比。

女性手臂　普通男性手臂　肌肉男手臂　女性腿部　男性腿部

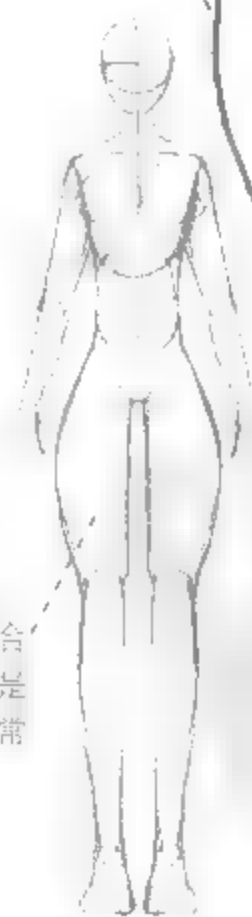
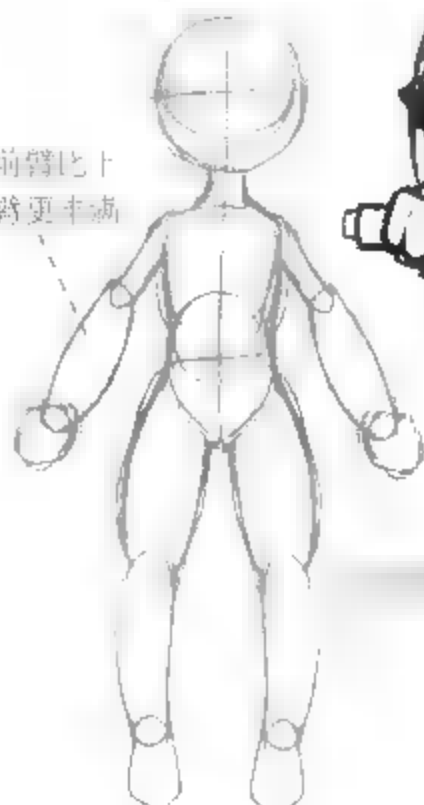
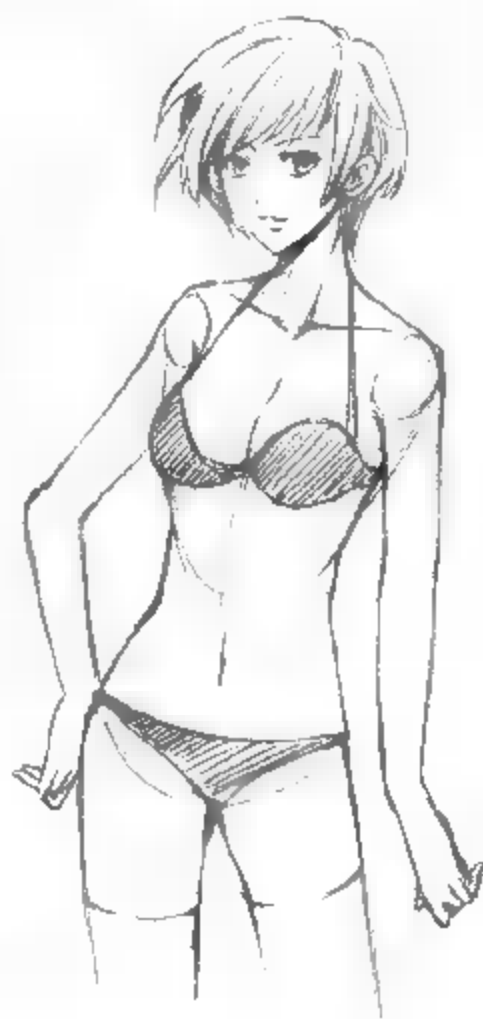
5.1.5 体格与肌肉的夸张变形

漫画中人物的体格与肌肉常常与现实中有很大差别，特别是表现非人类角色时，这种变化更加明显。下面看看各种非人类角色体格与肌肉的夸张变形。

超瘦佝偻体格的兽人

体型结构图

体型结构图

体型结构图

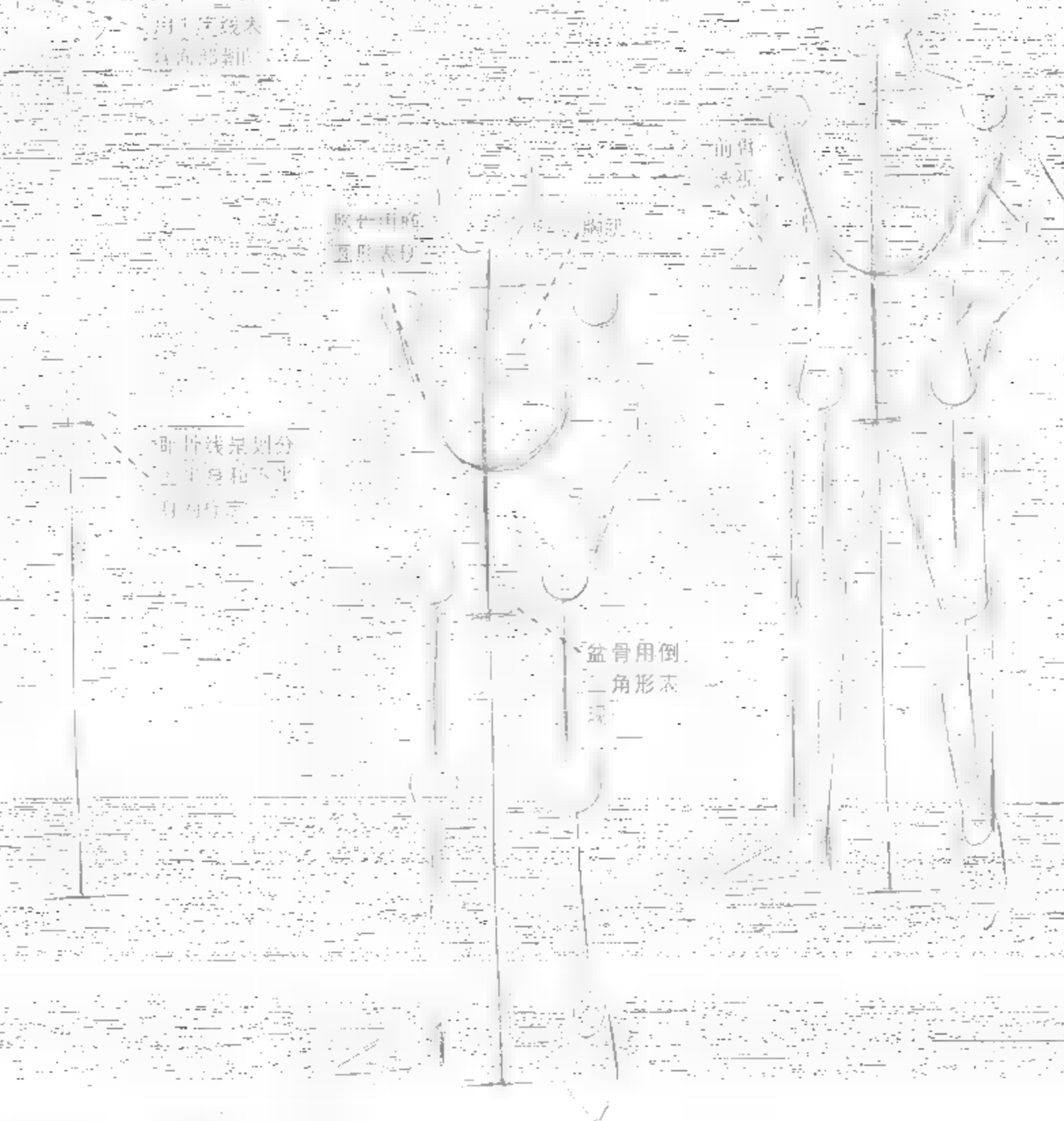
体型矮小的人造人

夸大腿长和腿部肌肉的精灵

④ 苗条型少女

⑤ 运动型女性

⑥ 瘦弱型女孩

⑦ 修长型女性

特训练习

绘制体格结实的帅哥

❶ 画出颅骨的简化图，并使用线段标出头身比例和耻骨的位置。

❷ 绘制出铁丝人，注意几大关节的位置，以及右前臂的透视表现。

❸ 在步骤2的基础上，画出人体的结构图，注意男性斜方肌的表现以及腰部的比例。

在人体结构图的基础上添加面部形象，并刻画男性身体肌肉的外轮廓。男性的裸体像绘制完成。

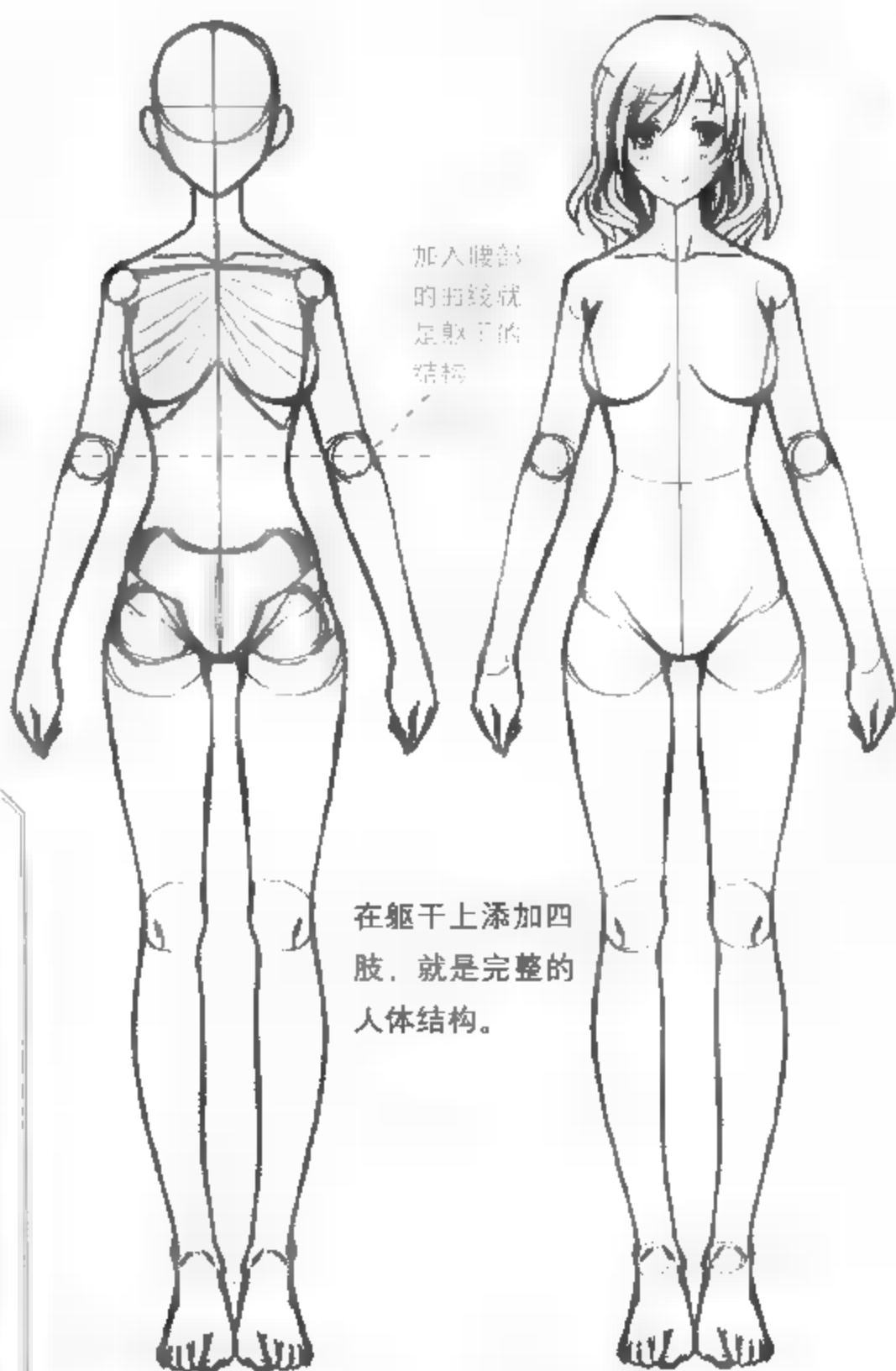
在裸体图的基础上，添加人物的服装造型，并画出道具。

⑥ 进一步整理线条，刻画造型细节，直至图例完成。

05.2 人物躯干的表现方法

躯干是承载头部及四肢的重要身体部分。本节我们主要以女性角色为例分析人物躯干的表现法。

5.2.1 躯干的基本画法

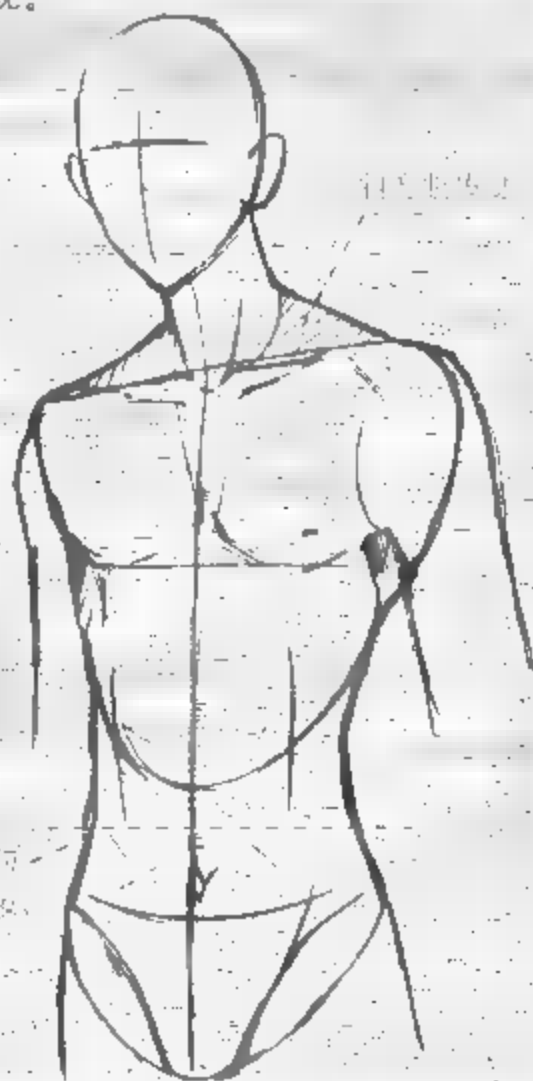
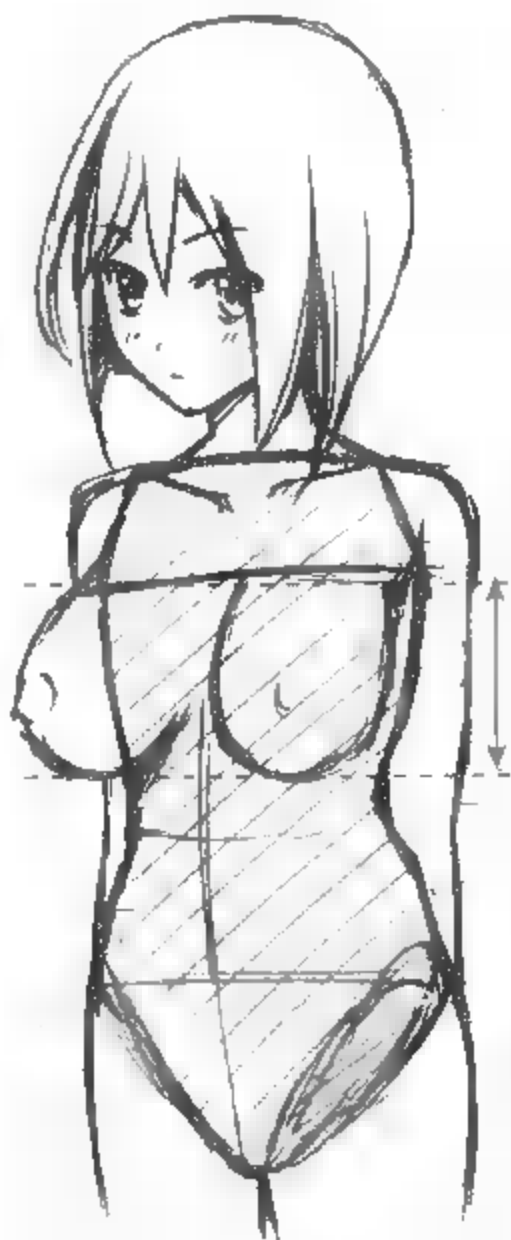
躯干主要分为胸部、腹部、胯部三大区域。下面看看躯干的基本画法。

突出腰腹部丰满感的画法。

体现盆骨凸起的写实风格。

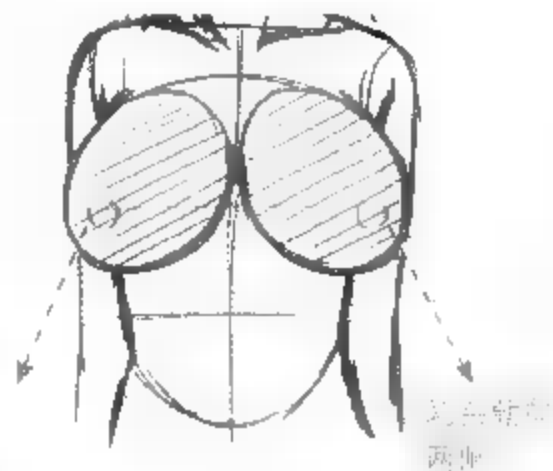
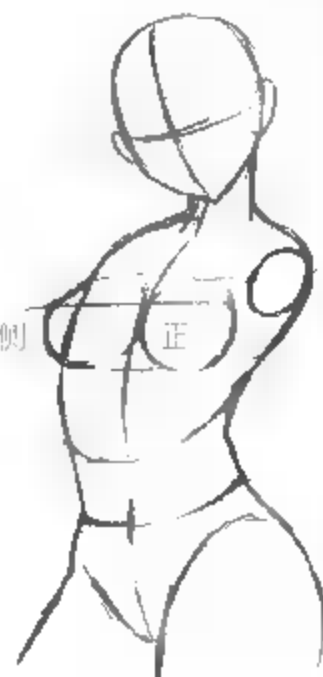
根据躯干结构画出的人体。

从这个流程中我们可以看出躯干绘制在整个人体绘制中的重要性。

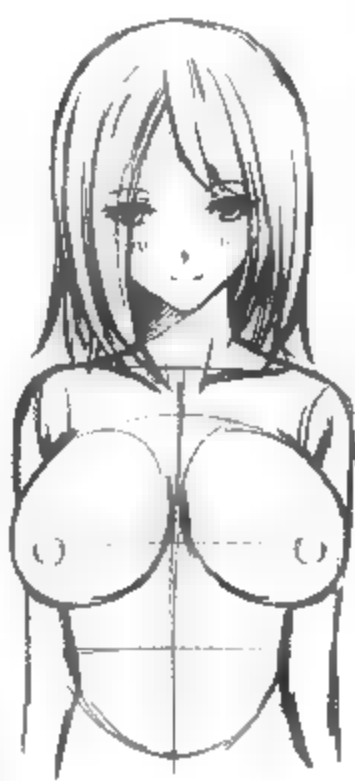
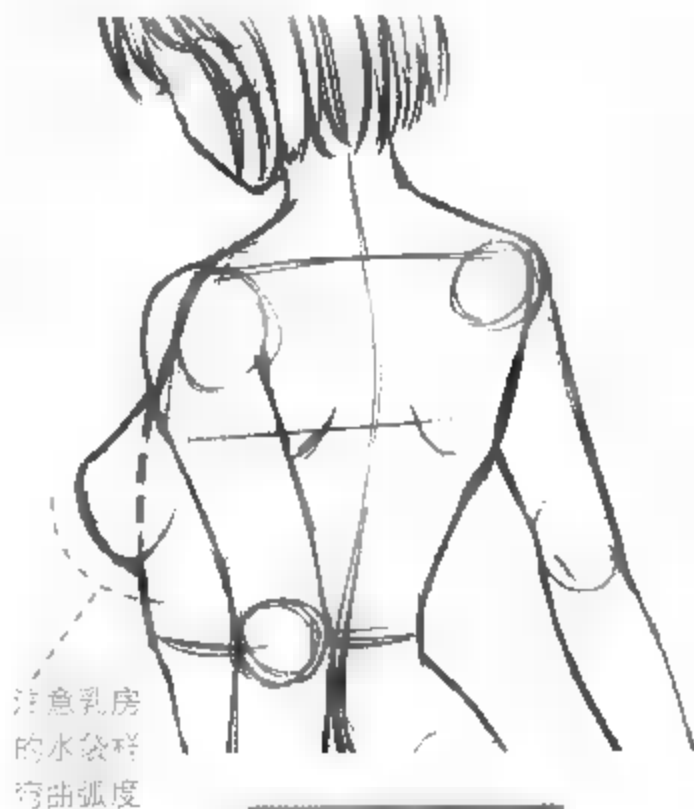
躯干不同侧面的画法

半侧面透视线
注意人体的曲线。
绘制半侧面的躯干时注意透视，中心线平偏向一边并呈弯曲之势。
注意脊柱线和肩胛骨的表现。
男性躯干的表现
绘制男性躯干时注意体格和肌肉的表现。

女性乳房的画法

乳房是附着在躯干上的独立结构，大致呈椭圆形。

乳房与肩膀有结构连接。

侧　正

身体在半侧面时，乳房一个为正侧面一个为正面角度。

乳房下缘一般在2~2.5头长的位置。

不同大小的胸部的刻画

正常　丰盈　背侧面胸部的情况

5.2.2 躯干的弯曲与扭转

躯干的运动主要表现为弯曲和扭转，这些动作源于脊柱的弯曲和扭转。

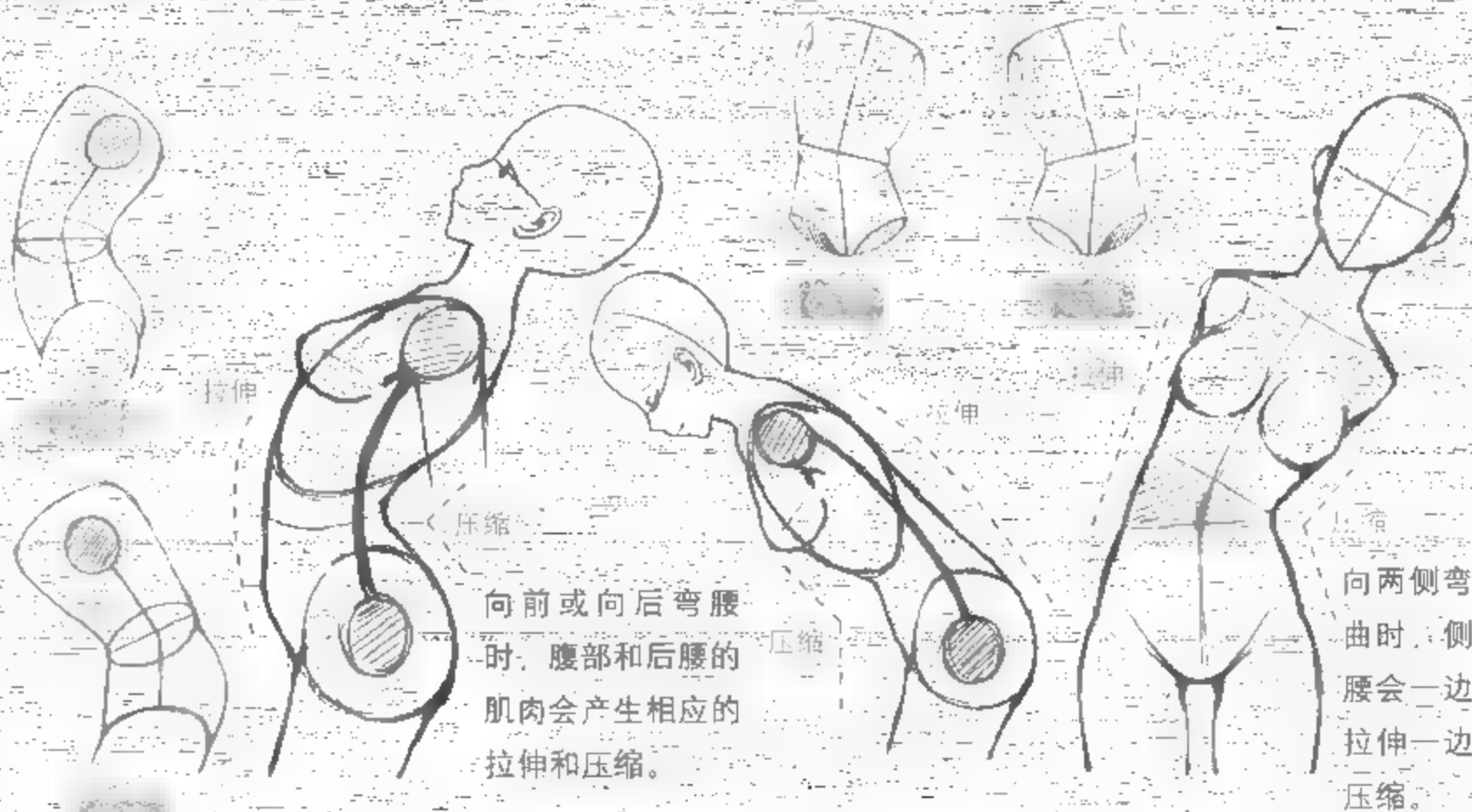
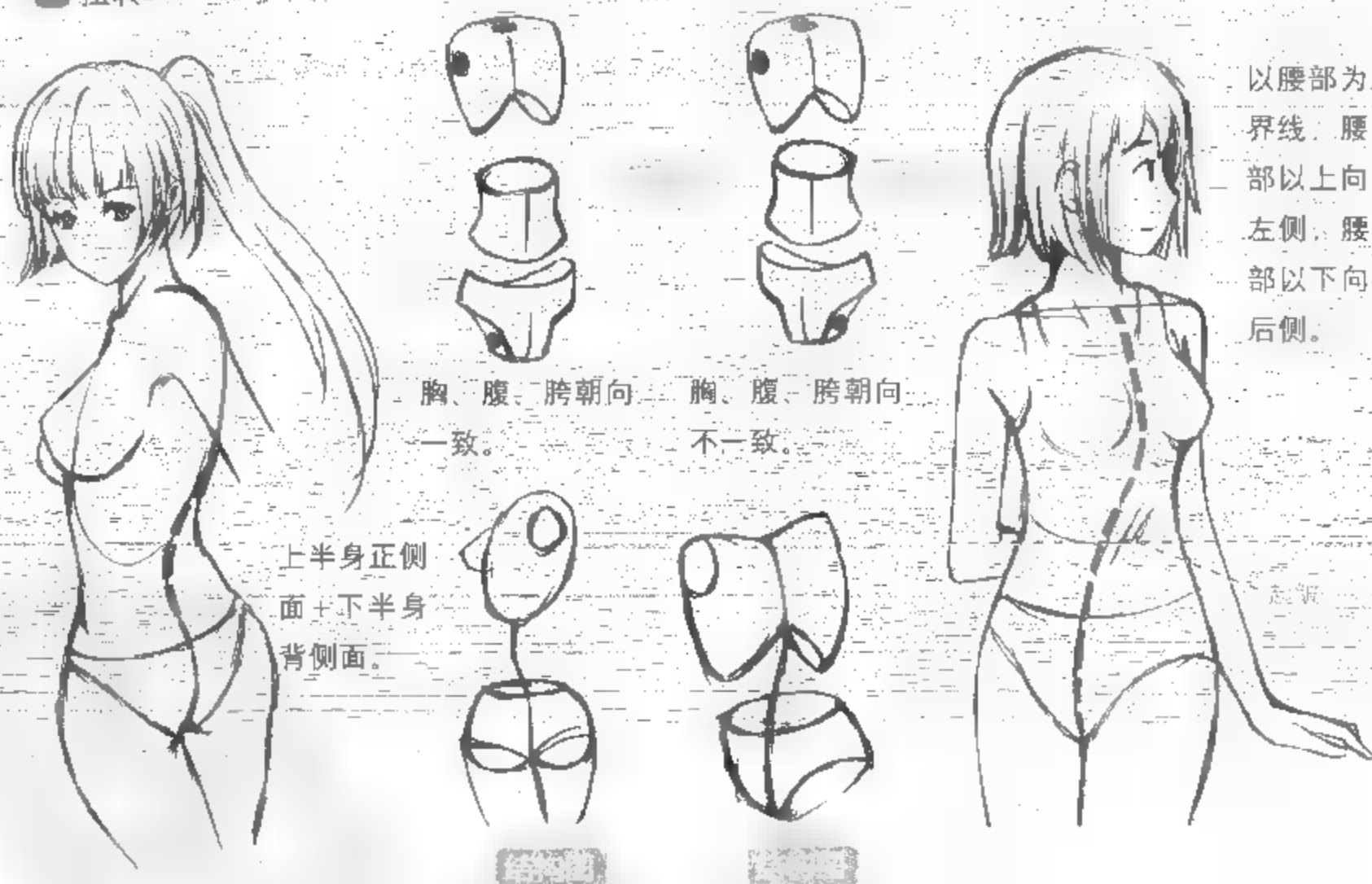
弯曲

扭转

胸、腹、胯朝向一致。

胸、腹、胯朝向不一致。

以腰部为界线，腰部以上向左侧，腰部以下向后侧。

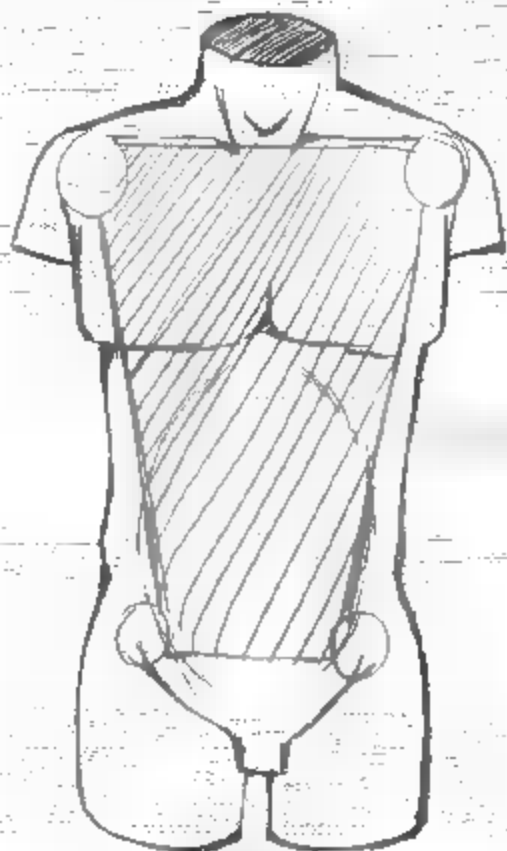
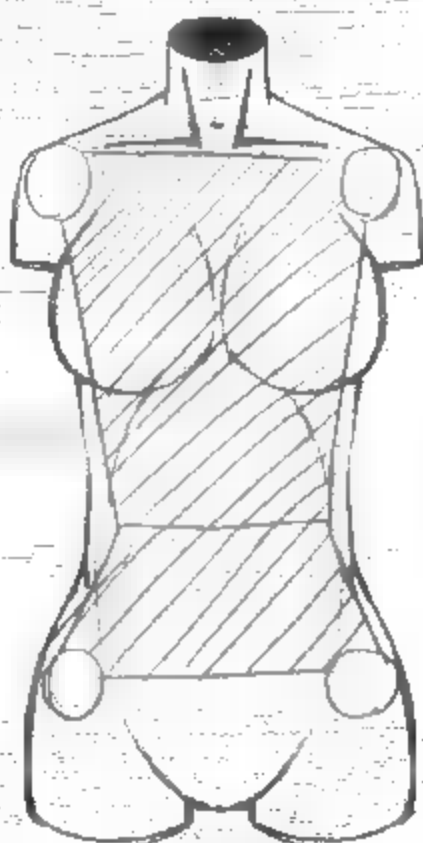
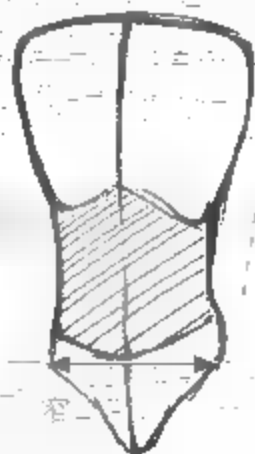
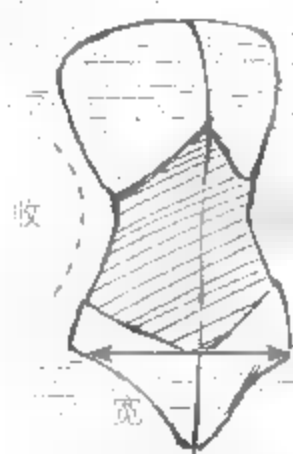
上半身正侧面+下半身背侧面。

5.2.3 男性躯干与女性躯干的差别

男性与女性在躯干的画法上存在很大的差异，下面看看各自的画法。

收

宽

直

窄

在肩宽相等的情况下，决定男女躯干差异的是腰腹部的内收和胯部的宽度。

男性躯干呈倒梯形或倒三角形。

女性躯干呈葫芦形或梨形。

另外，躯干上附着的表现性别的结构也是其主要的区别。

女性的乳房是明显区别于男性的器官。

男性的腰腹肌肉也是需要重点刻画的部分。

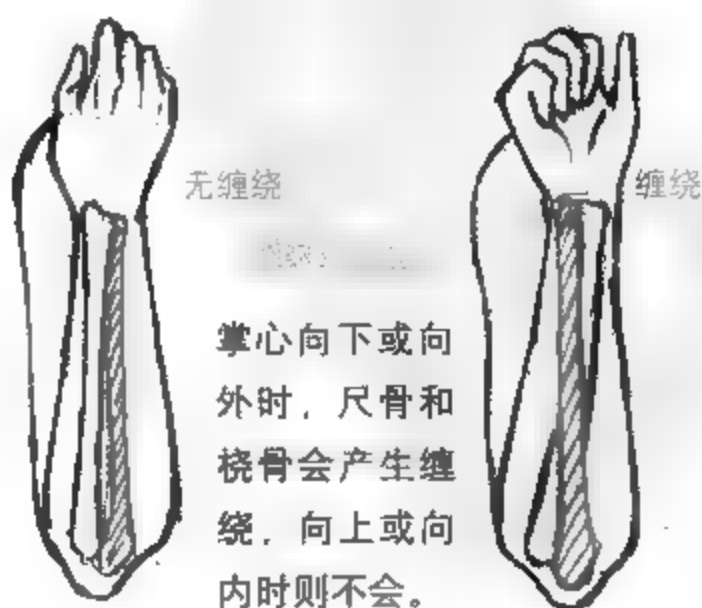
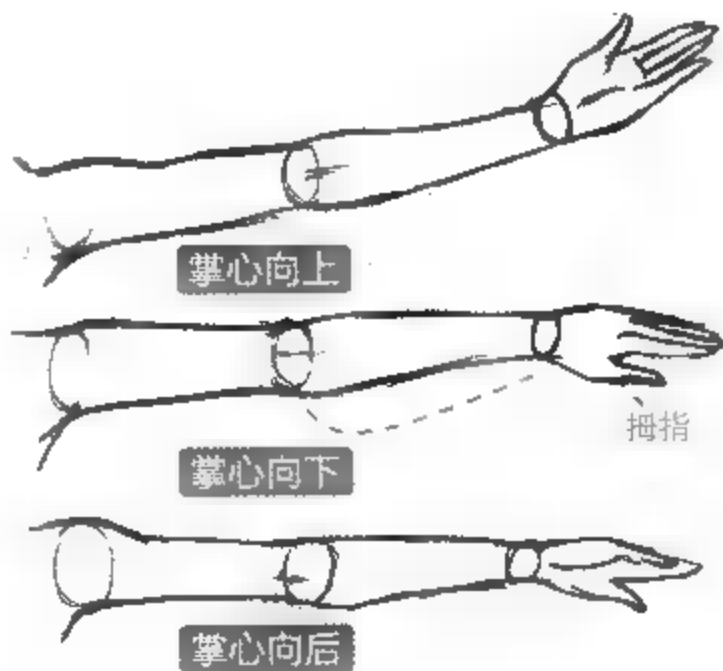
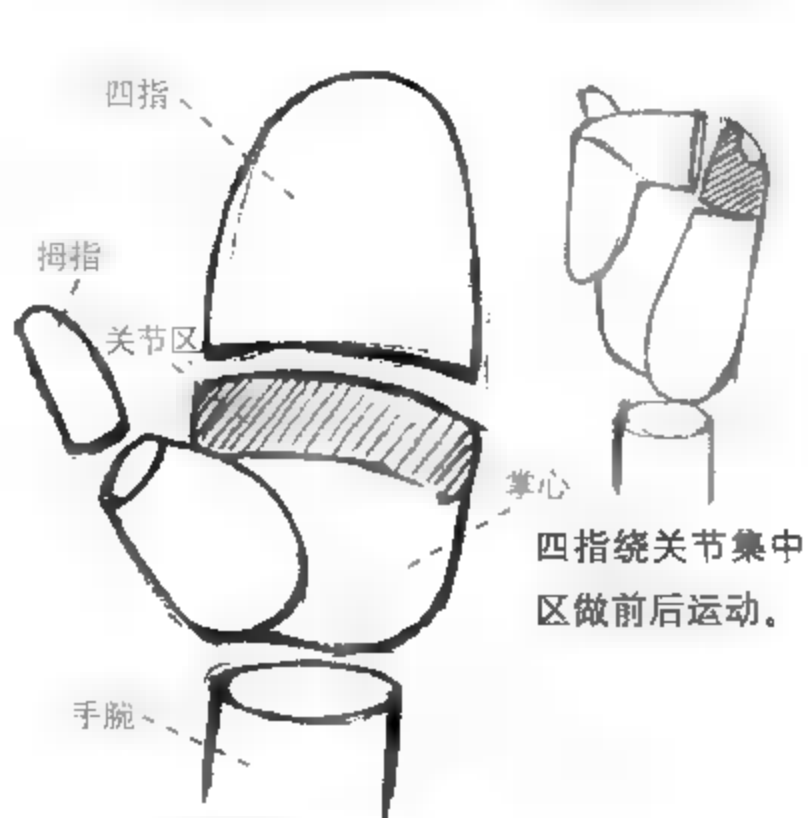
正侧面情况下，男性躯干不像女性躯干那么富有曲线感。

05.3 人物手臂与手部的表现方法

学习了躯干的画法，下面我们来看看如何在躯干上添加自然的上肢。

5.3.1 手臂和手部的基本画法

手臂和手部是人体上肢的两大结构。

下面看看不同手部不同转向对手臂的影响。

下面看看上肢的末端——手部的画法。

手部结构分析图

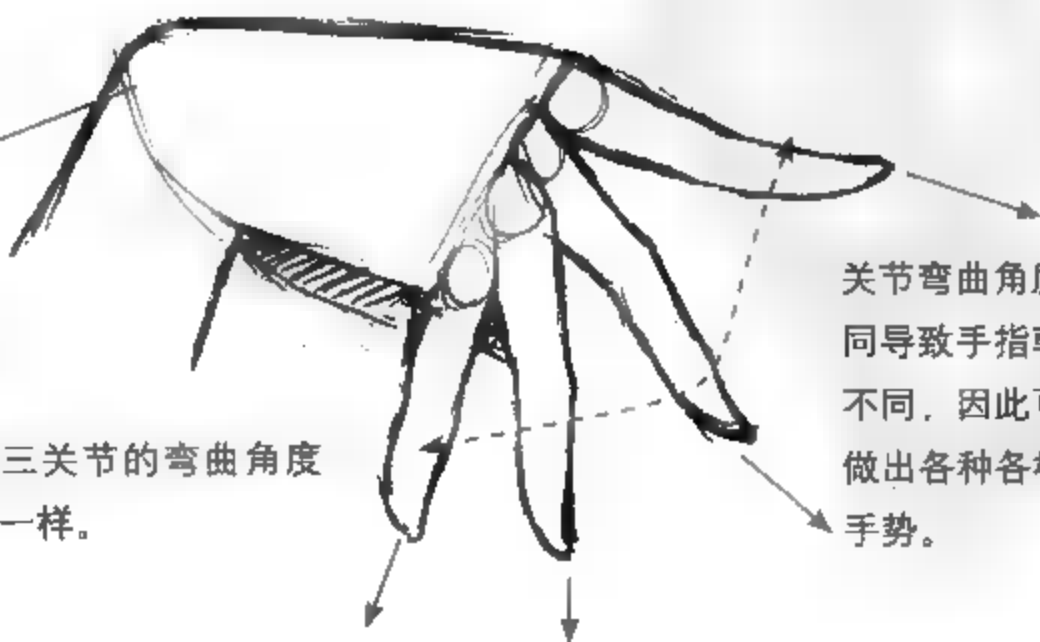
手部结构分析图

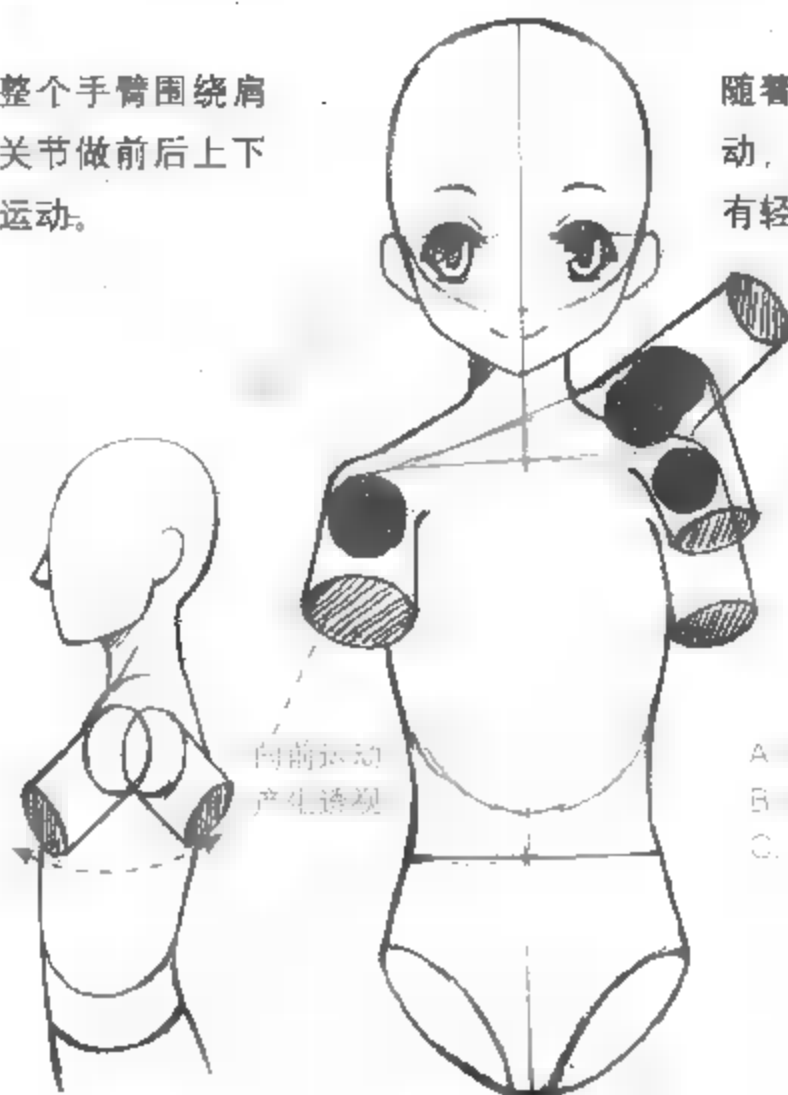
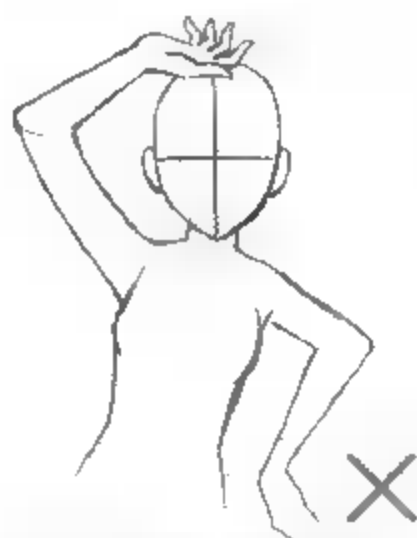
四指各有三个关节，如左图中的①②③。而大拇指三个关节的位置靠下，如左图所示。

四指的第3关节全曲时，呈弧线形。

四指的第2关节全曲时，呈高低排列。

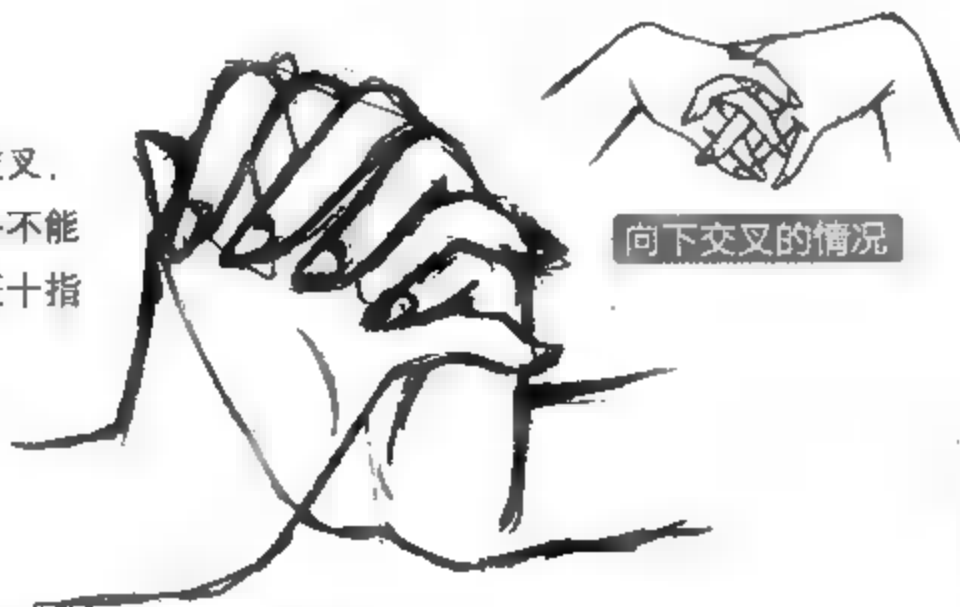
指关节的弯曲状况

四指的弯曲方向可以不一致，下面看看这种情况如何画。

5.3.2 手臂和手部的姿势组合

手臂的姿势主要表现为弯曲和抬伸，手部的姿势则多种多样。这里列举几种来看看如何画出正确的上肢动作。

下面列举几种手势进行分析。

未重叠部分的线条一定要绘制完整

这种手势般出现在少女身上

绘制手指交叉，要注意双手不能走形，保证十指完整。

向下交叉的情况

手指交叉，由于透视的关系，可见四指会集中在一点上。

交叉手指可表现出人物的情绪不安或紧张。

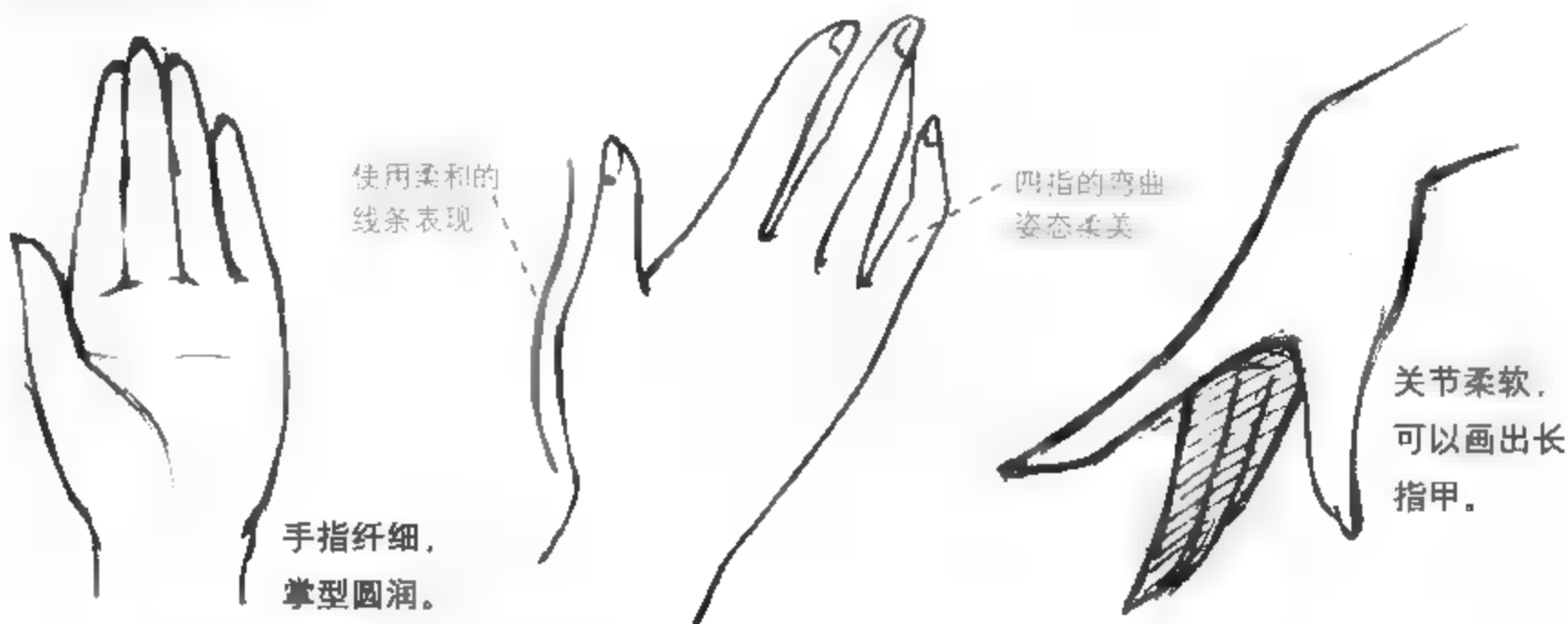
正面抓拿的手势，绘制时注意手掌区及四指的正面透视。

手部的正面抓拿会伴随前臂的透视，在后面的内容中会单独讲解四肢的透视画法。

5.3.3 男性手部与女性手部的差别

男性的手指骨节大，掌纹和褶皱多；而女性的手柔软纤细，这是男性与女性手部的主要区别。

男性的手部

女性的手部

漫画中幼年的手部刻画及风格差异

漫画中的手也有风格差异。

少女漫画中的男性角色同样拥有纤纤玉手。

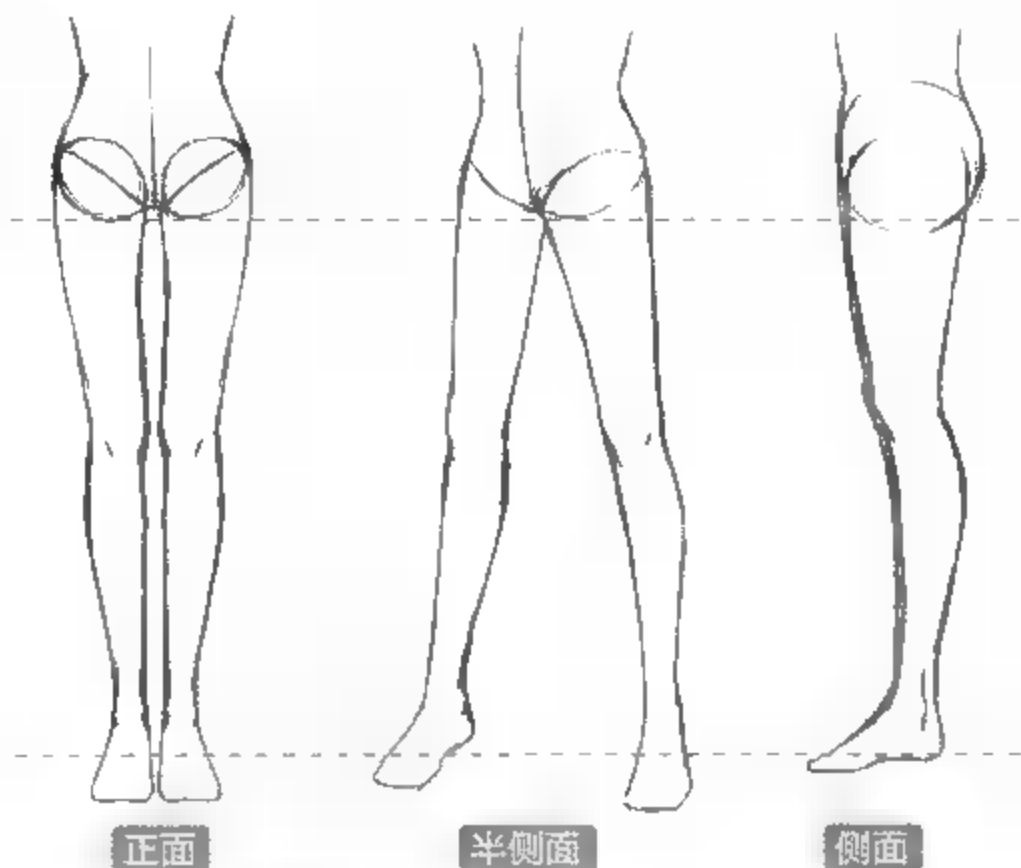
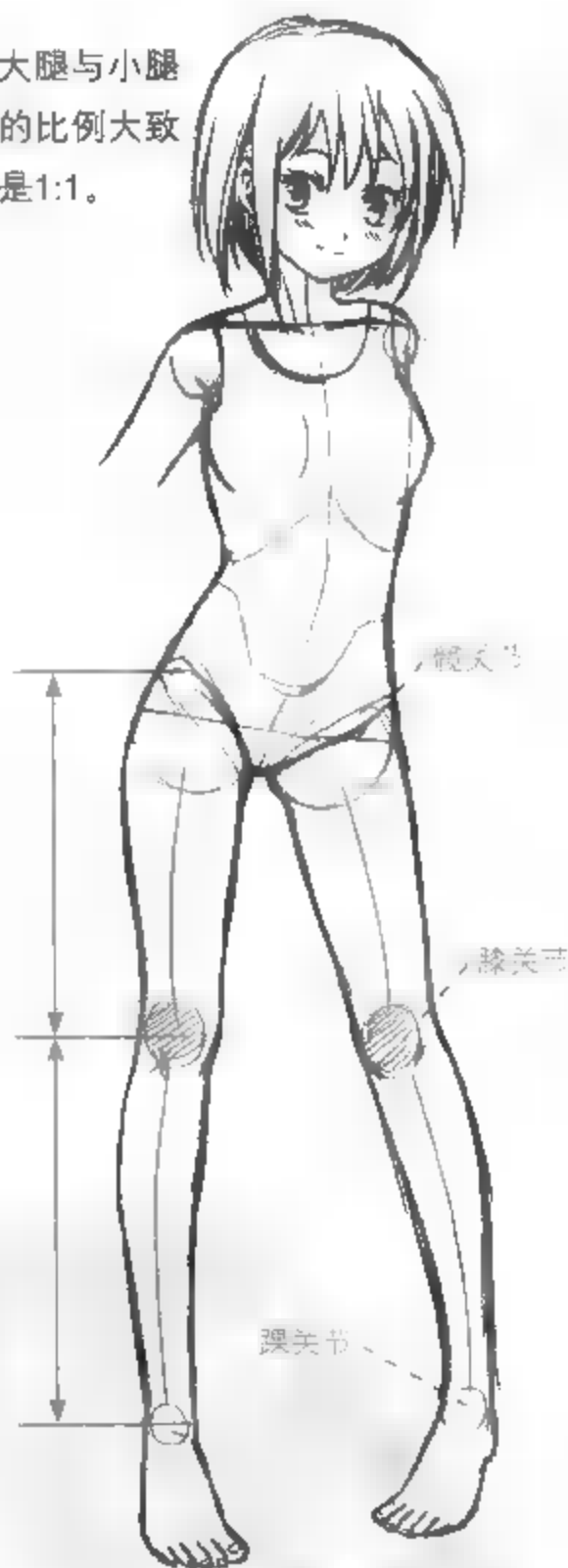
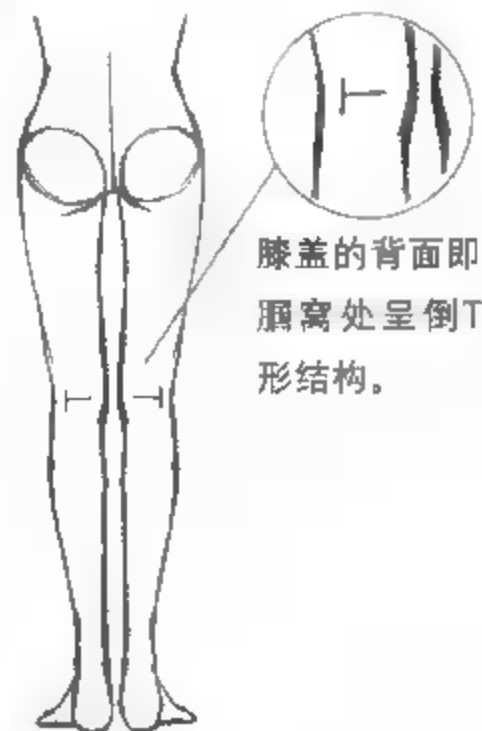
而少年漫画中的女性角色也会出现指头呈方形的风格。

05.4 人物腿部与脚部的表现方法

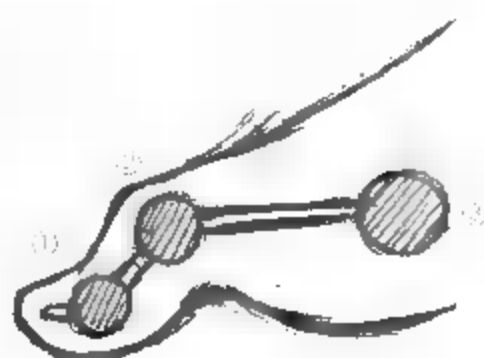
学习了上肢的画法，我们紧接着学习下肢的绘制。腿与脚构成人体下肢，主宰着人物的移动。

5.4.1 腿部和脚部的基本画法

人体下肢由髋关节连接在躯干上，并由膝关节分为大腿和小腿两部分。脚则是下肢末端触地的重要结构。

人体腿部三视图：

人体下肢比例　腿与躯干连接示意图　腿部背面的画法

脚部的绘制

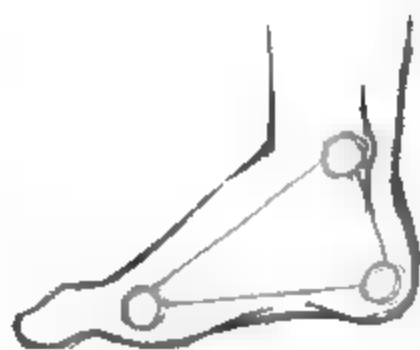
脚部的造型及骨骼构成

脚趾也有三个关节，但是控制活动主要是②③两个关节，①关节的活动弧度很小。因此没有手指灵活。

注意脚背四条切线的位置，这样才能画出有美感的脚部。

脚趾的趾头较根部大一些，因此两脚趾之间往往存在漏空。

脚底

上图蓝色区域就是足底与地面牢固接触的部分。绘制脚底时要使用小排线表现出不与地面接触的凹陷（足弓）。

脚部的不同侧面

由脚的内外侧可以看出，脚基本为三角形，便于支撑地面。

5.4.2 腿部和脚部的姿势组合

腿部和脚部的动态主要表现在腿部的弯曲和脚关节的活动上。

5.4.3 男性腿脚与女性腿脚的差别

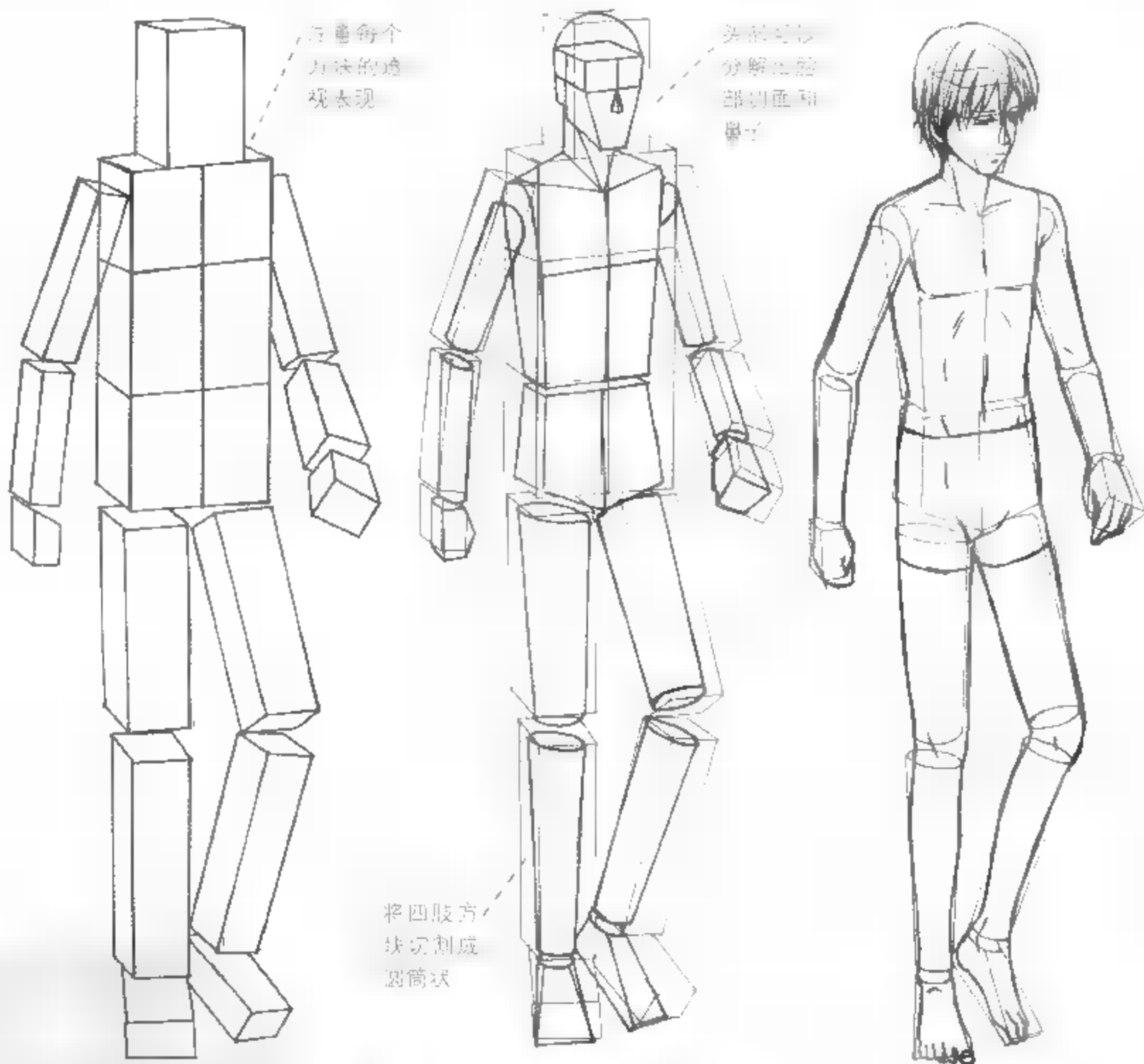
男性的腿部直而硬朗，女性的腿部稍微内弯。男性的脚比较粗壮，女性的脚趾修长纤细、线条柔和。

05.5 表现人物身体的立体感

人体也是存在于三维空间中的，在绘制人物时务必注意身体的立体感，避免“纸片人”。

技术专栏

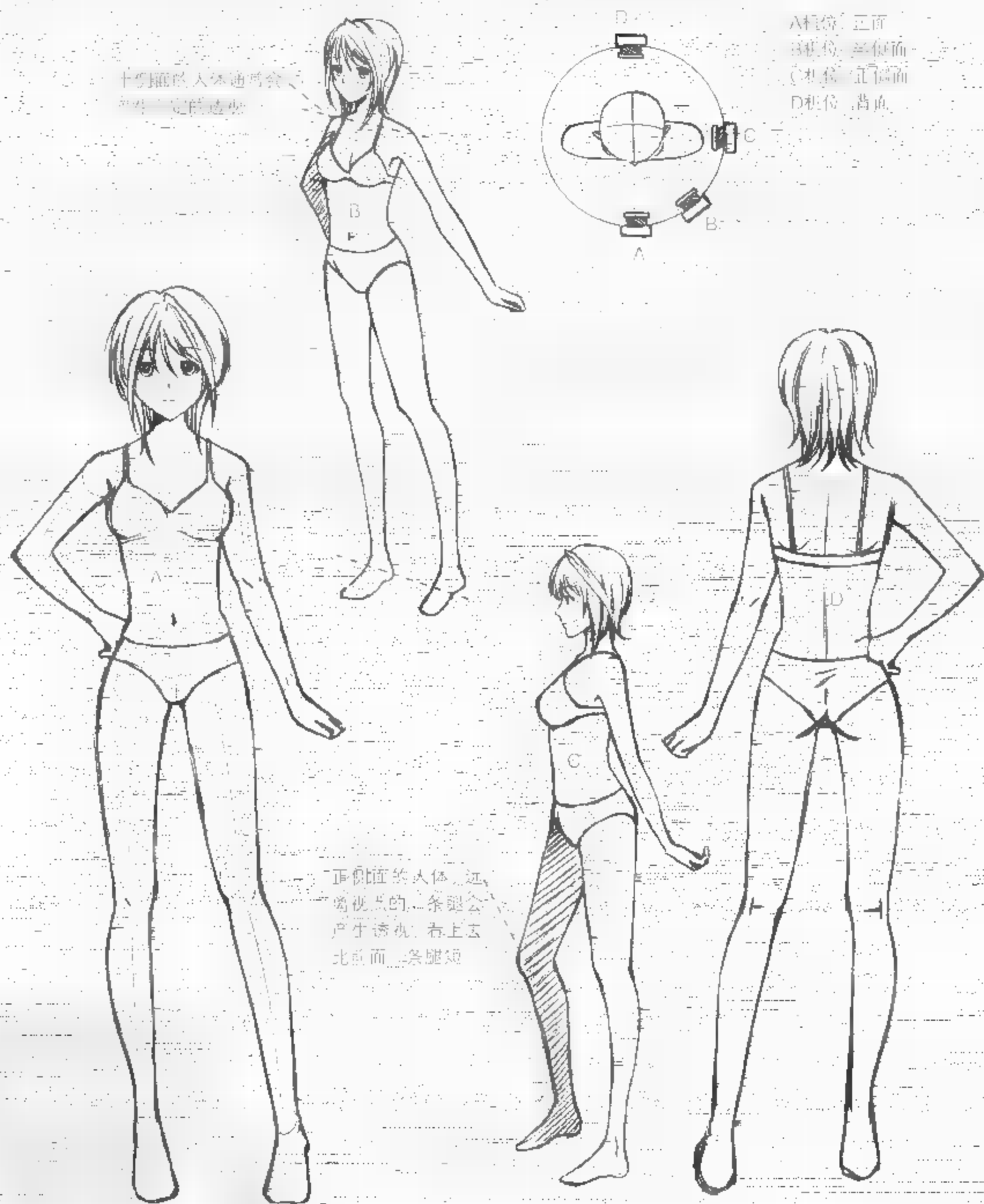
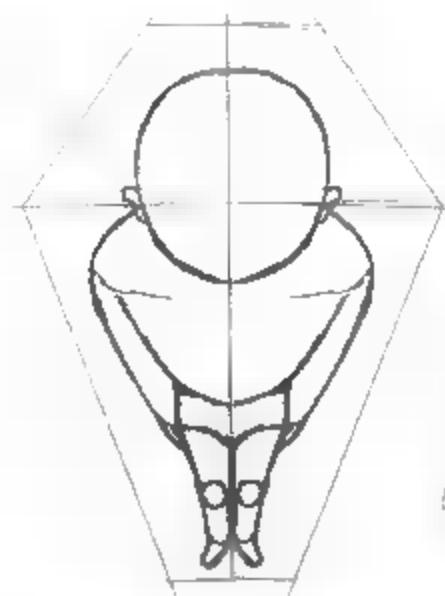
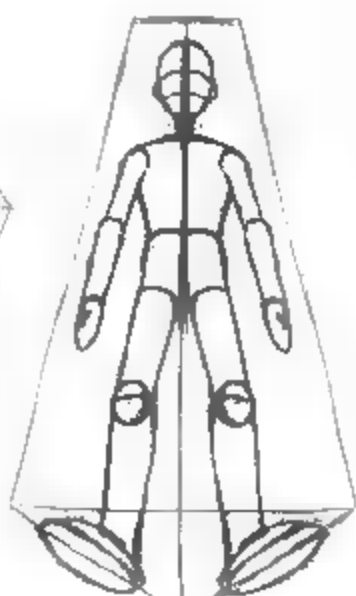
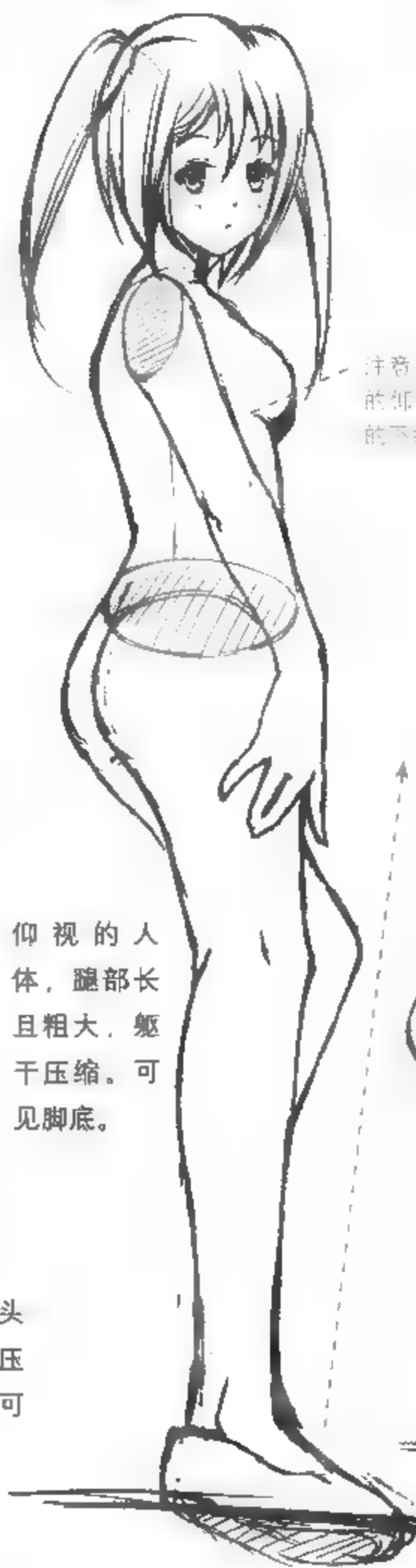
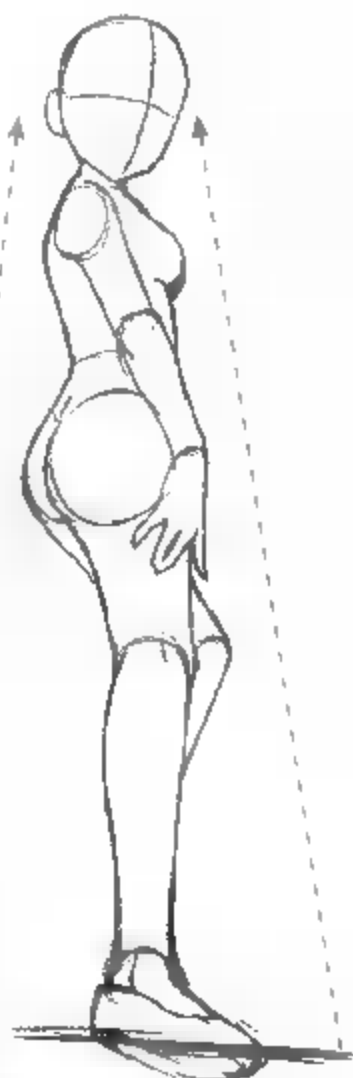
身体立体感的表现方法

下面看看从立方体到人体的转化过程，此表现方法是绘制好有立体感人体的窍门。

❶ 画出方块人。将人体的各部分画成方块来组合。

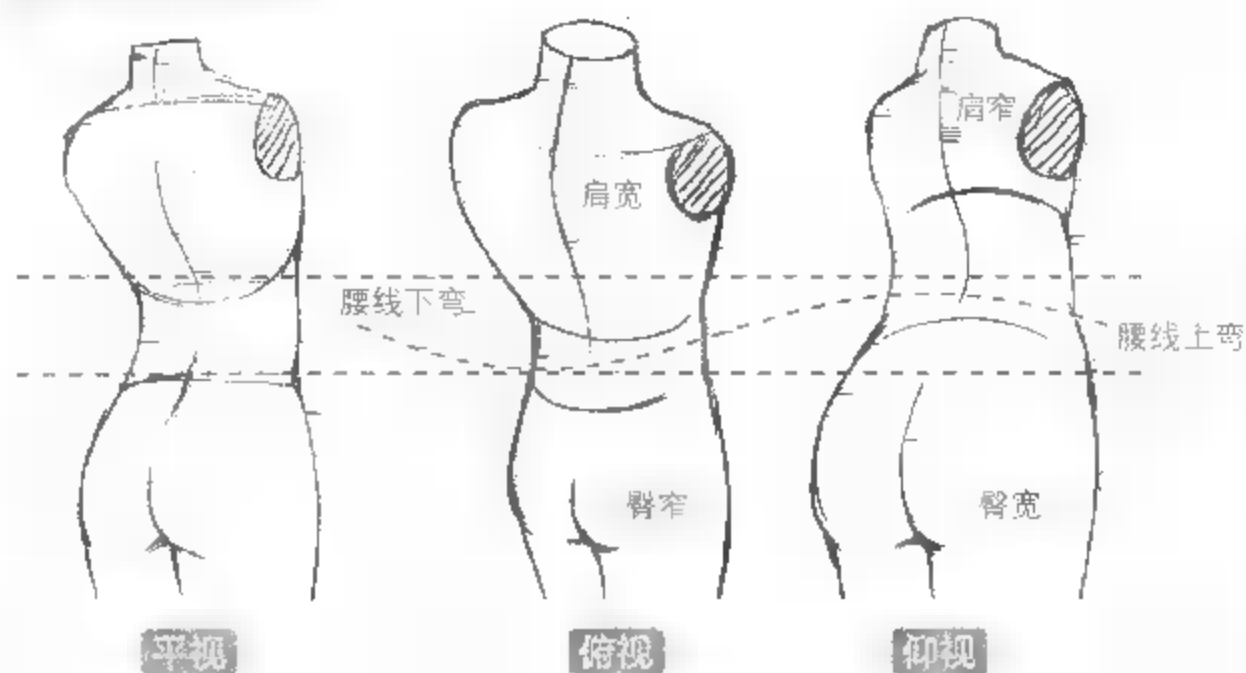
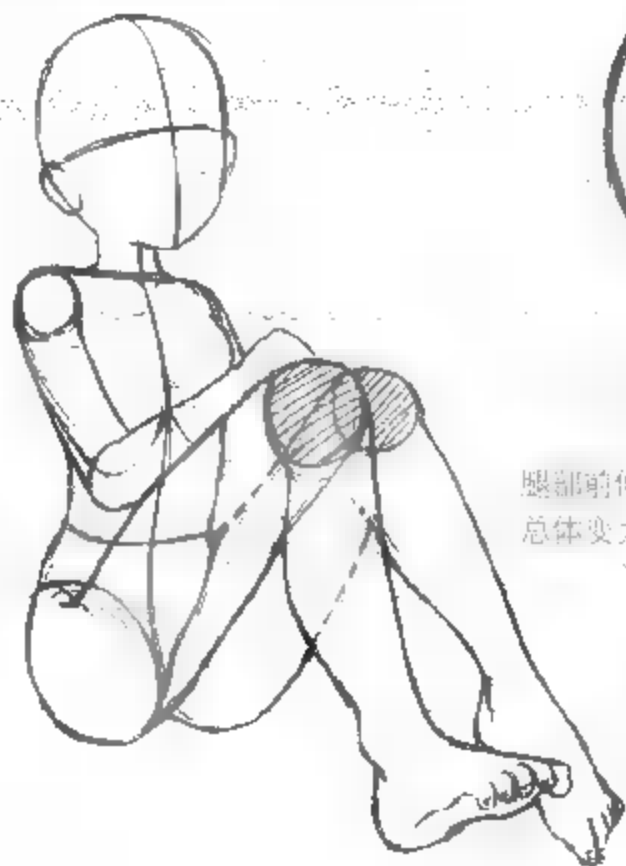
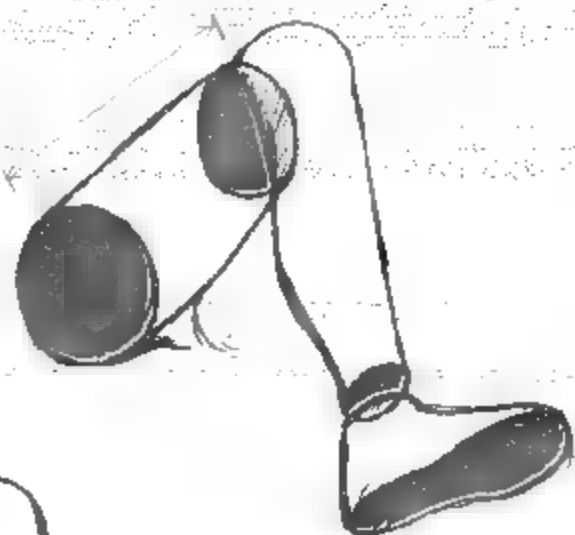
❷ 在步骤1的基础上对各个方块进行切割、分解，画出人体结构的基础型。

❸ 在第2步的基础上画出人物的皮肤，就可以清楚明白地表现出有立体感的人体。

5.5.1 人物整体的透视表现

在一个平面上对人物做360°的机位旋转，可得到无数张不同角度的面，这里重点介绍正面、半侧面、正侧面和背面四种角度。接着再简单介绍一下身体仰视和俯视的绘制。

下面再来看看人体的仰视和俯视。

俯视示意图　仰视示意图

俯视下的人体　仰视下的人体

5.5.2 躯干和四肢的透视表现

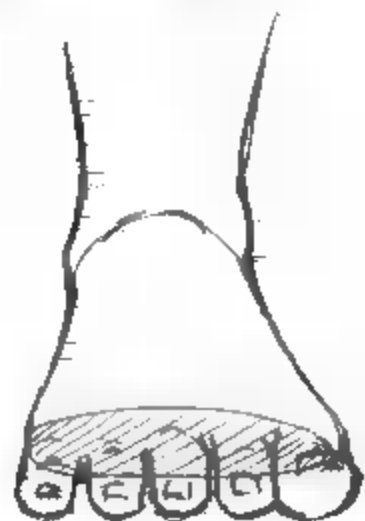
上一节简单介绍了整个人体的仰视和俯视表现，本节我们分析局部的躯干和四肢有怎样的透视变化。

躯干的透视变形

四肢的透视变形
腿部前伸，总体变大
大腿前伸，因为透视，大腿看上去比小腿短。
结构图
腿的透视
当前臂向前伸出时，前臂也会产生不同程度的透视变形。
俯视下伸直的手臂，会有上臂长于前臂的感觉。
正侧面前臂和上臂长度一致。
半侧面时，伸出的前臂产生透视变短。
前臂透视变短的情况在绘制时非常常见。
结构图
躯干和大腿根
躯干和大腿根部的透视

5.5.3 手脚的透视表现

手部和脚部的透视在前面的内容中简单提到过，这里我们详细看看两者在透视上的表现。

手部的透视

画出手部的立体感

在某些动态下，手部的透视关系更为复杂，细到每个指关节的透视角度都不同，要多多观察。

每个手指的朝向不同，透视角度也不同。

指尖对着正前方，不仅手指要发生变化，手掌也要产生透视变形。

掌心的透视图

脚部的透视

仰视脚部的绘制

❶ 画出脚的立体结构，表现出脚底。

❷ 在结构上分区，逐一表现脚趾。

❸ 画出肌肉细节。

漫画中幼年与Q版人物的颈部省略

② 俯视示意图

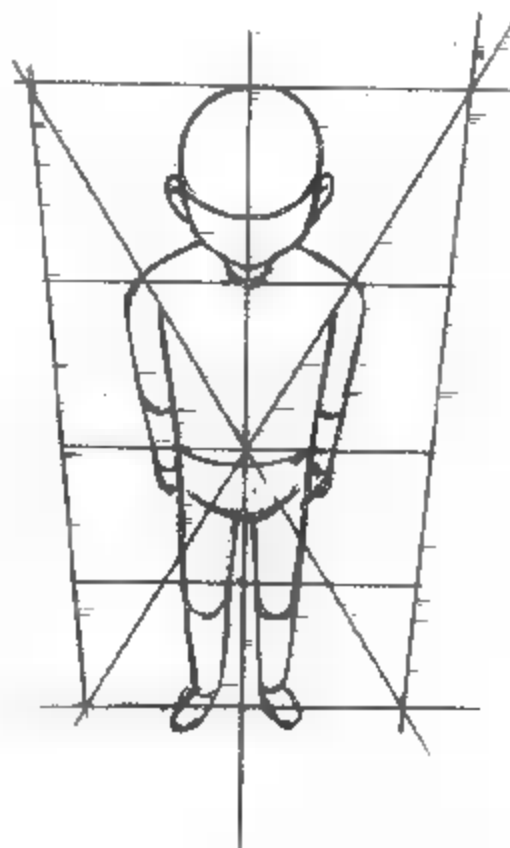
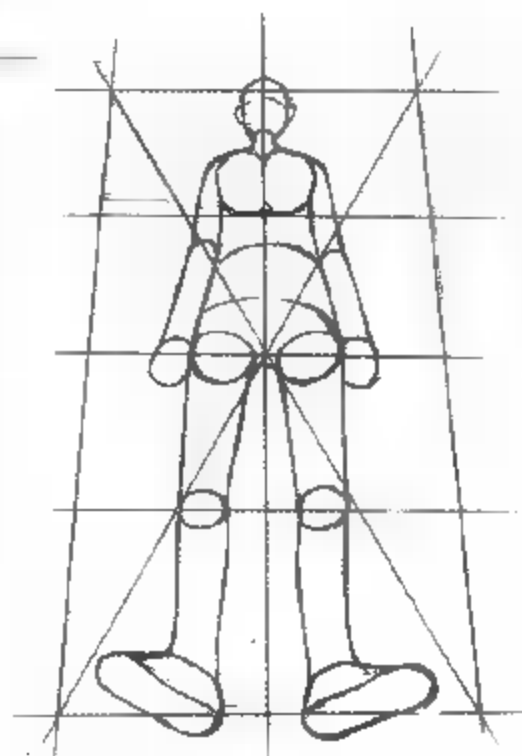
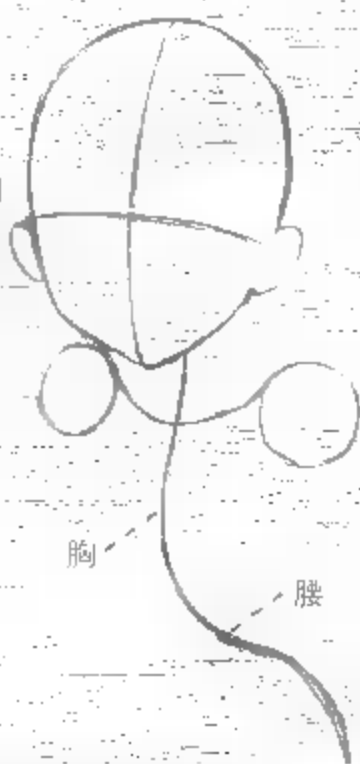
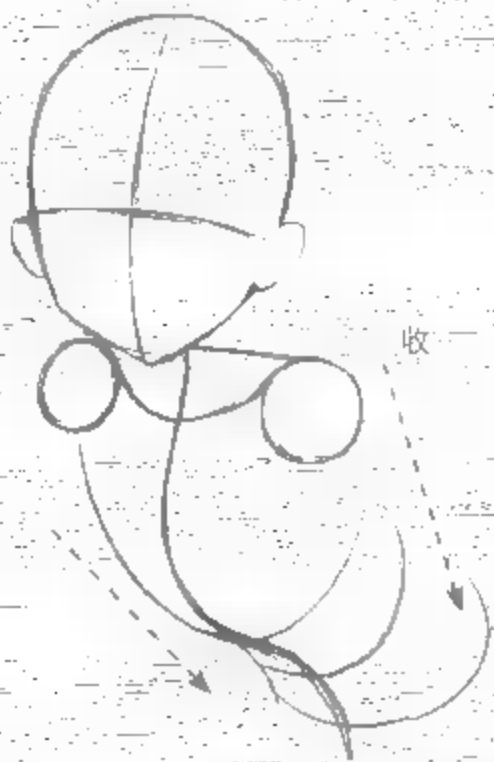
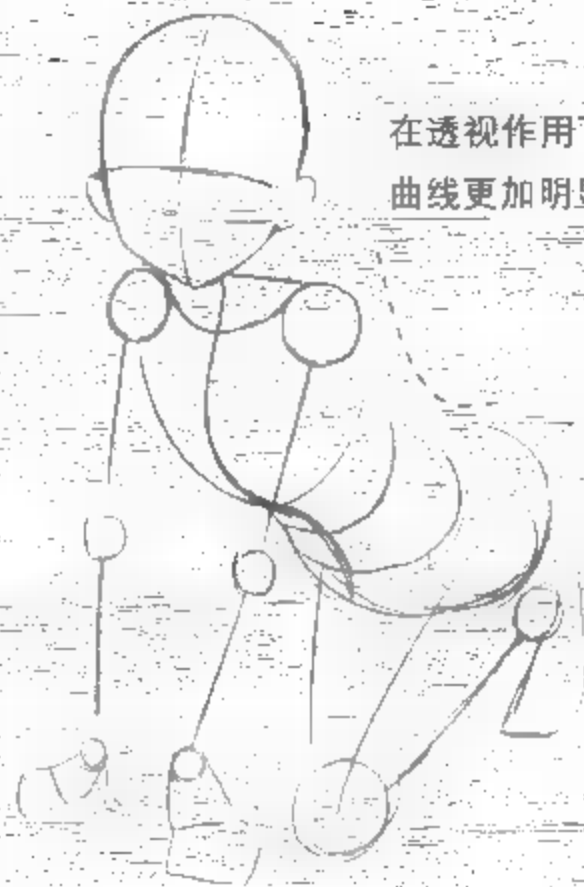
④ 仰视（半身）

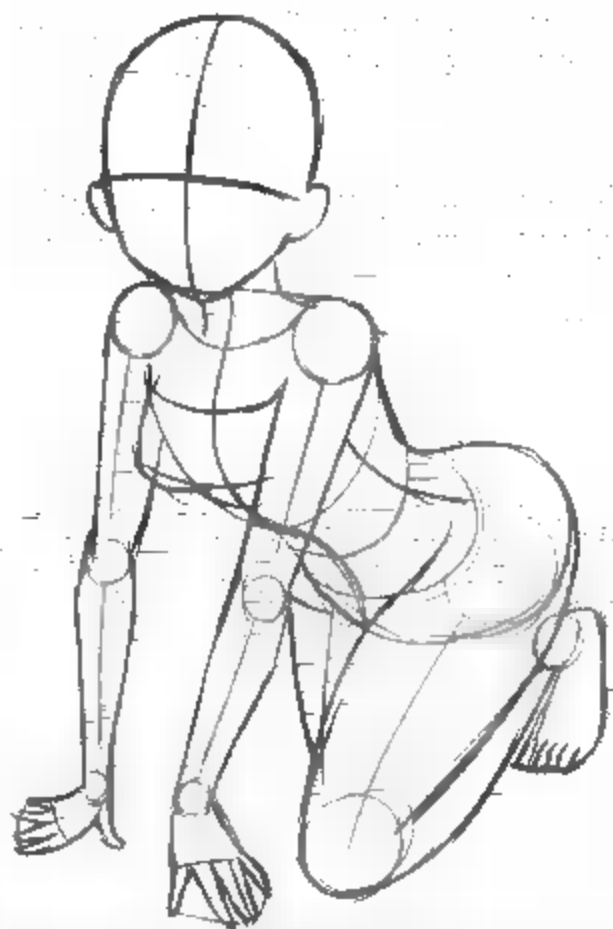
① 平视

③ 俯视

⑤ 仰视示意图

特训练习

人物四肢透视的绘制方法

❶ 画出头部结构，并简单表现出肩膀的耸肩动态。加入脊柱的透视线。

❷ 在步骤1的基础上使用打圈的方法画出胸部、腰部的立体结构，注意透视角度。

❸ 加入臀部的结构，这里有着俯视角度的躯干结构绘制完成。

❹ 在躯干上添加带有透视效果的四肢动态线。

⑤ 根据步骤4画出人体的外轮廓线，并为角色添加胸部结构。简略的人体结构图就完成了。

⑥ 仔细刻画肌肉线条，添加一些细节表现，尽量做到准确。

⑦ 画出人物五官轮廓，为人物做面部塑形。

⑧ 最后添加发型，涂黑瞳孔。一个身体俯视伴随四肢透视的美少女就完成了。

6

人物的动作表现

06.1 人物的基本动作表现

人物的基本动作包括静态的站、坐、卧和动态的走、跑、跳。本节我们在了解人体关节活动规律的基础上，看看这些具有代表性的动作如何绘制。

技术专栏

控制人体运动的关键点——关节

人体一共有78个关节，每一个关节都有不同的活动范围，其中控制人体大动作的六大关节是我们要研究的重点。

头骨上唯一的关节——下颌关节，控制嘴巴的开合。

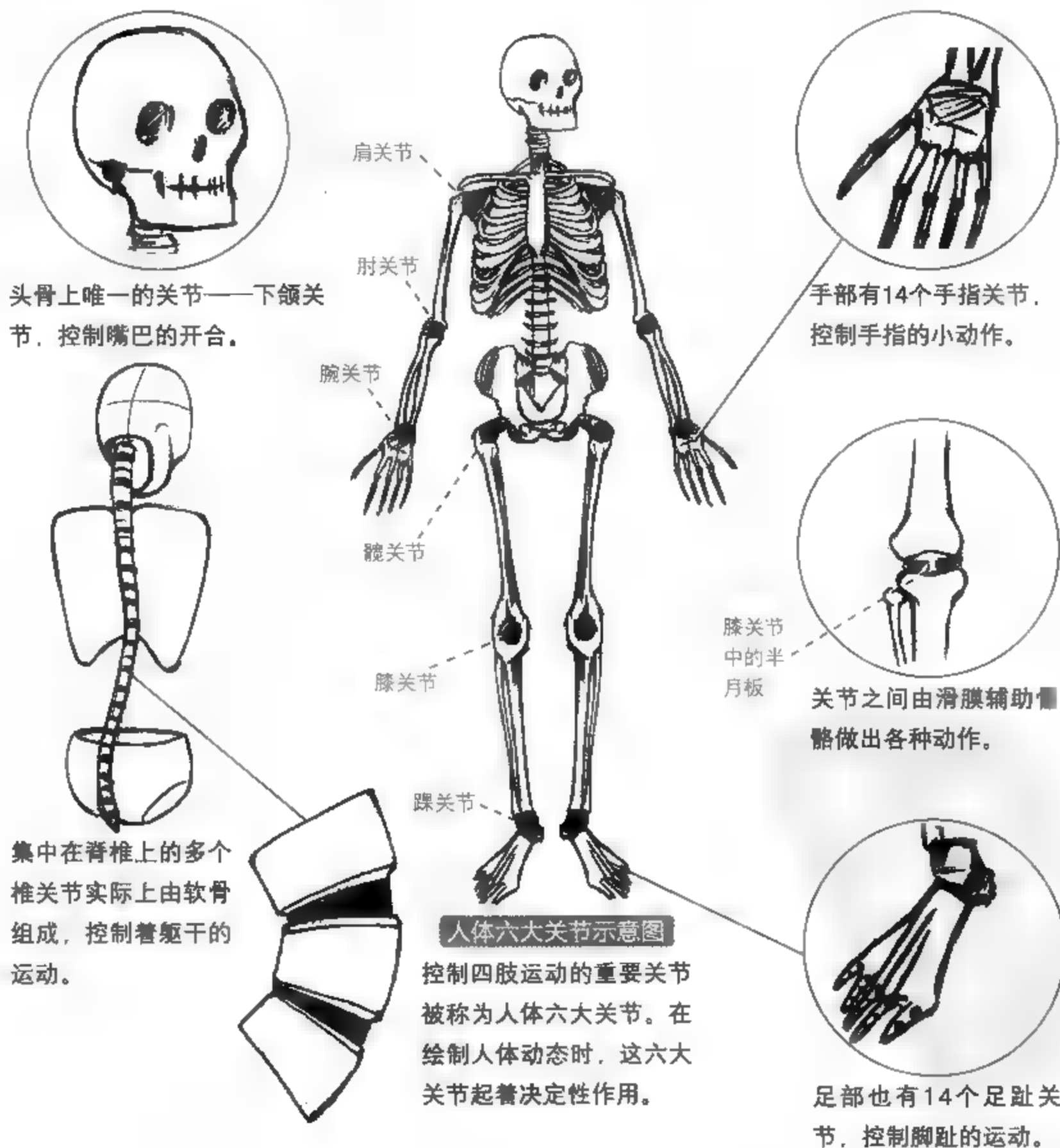
手部有14个手指关节，控制手指的小动作。

关节之间由滑膜辅助骨骼做出各种动作。

集中在脊椎上的多个椎关节实际上由软骨组成，控制着躯干的运动。

人体六大关节示意图

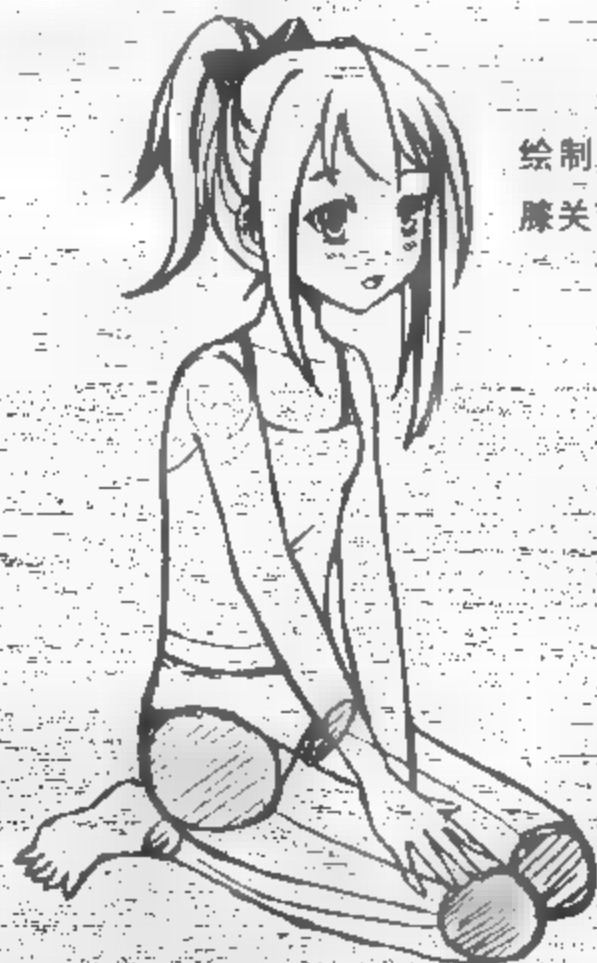
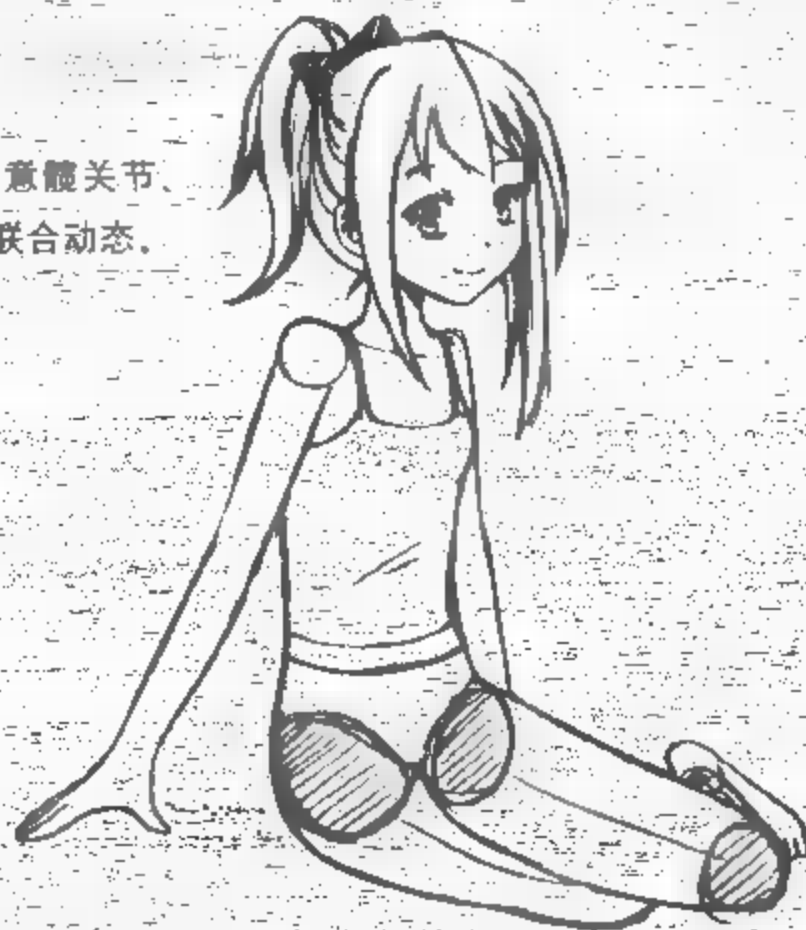
控制四肢运动的重要关节被称为人体六大关节。在绘制人体动态时，这六大关节起着决定性作用。

足部也有14个足趾关节，控制脚趾的运动。

下面举例看看六大关节是怎样控制四肢运动的。

抱东西动作

动作示意图

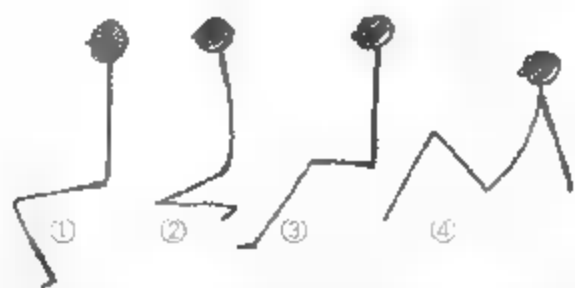
上肢运动主要由肩、肘、腕三大关节决定。

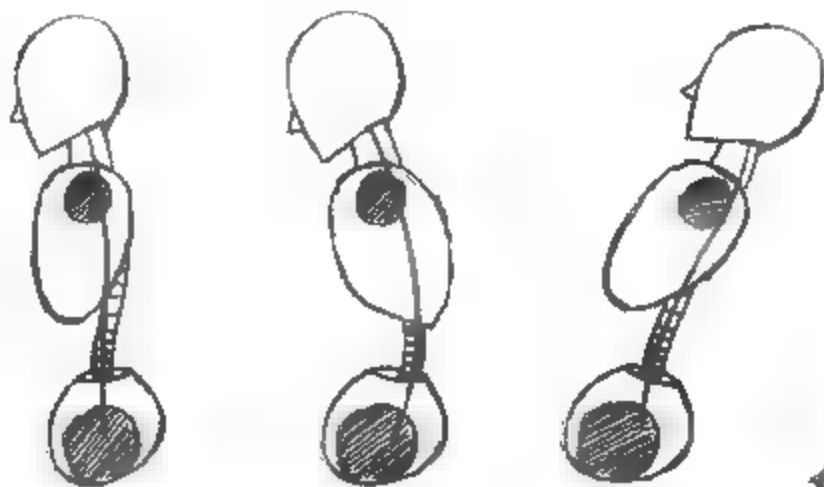
抱东西的动态是由手臂的三个大关节联动发生的。

绘制下肢动作时注意髋关节、膝关节和踝关节的联合动态。

正常跪坐动作

要变换坐姿，只用改变双腿几大关节的位置关系就可以实现。

侧屈膝坐地动作

6.1.1 坐姿

坐姿是初学者绘制的难点，应注意不同坐姿的重心、髋关节的弯曲以及腿部朝向的差异。

绘制坐姿首先注意上半身是否弯曲和倾斜。上图中①③上身无倾斜，②④有不同程度的弯曲和倾斜。

髋关节有一定的活动范围，把握大腿与身体的角度可以塑造出不同的坐姿。

上半身直立

上半身前曲

上半身后仰

左图中人物的重心位置应在三角区B中间。

上半身后仰的情况一定要有支撑体，比如手■或者座椅靠背。

动作示意图

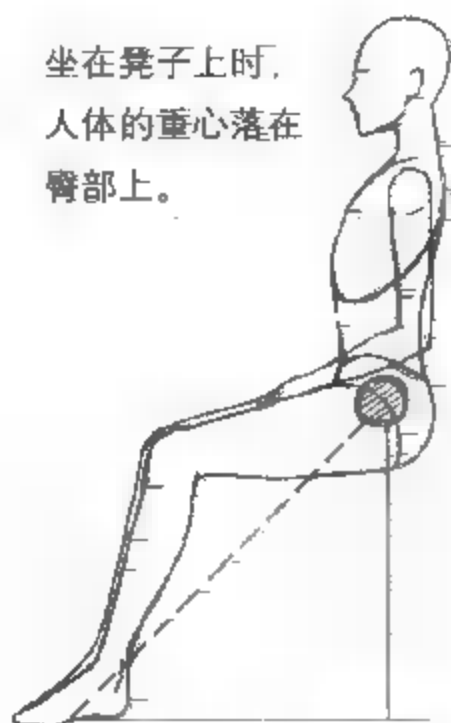
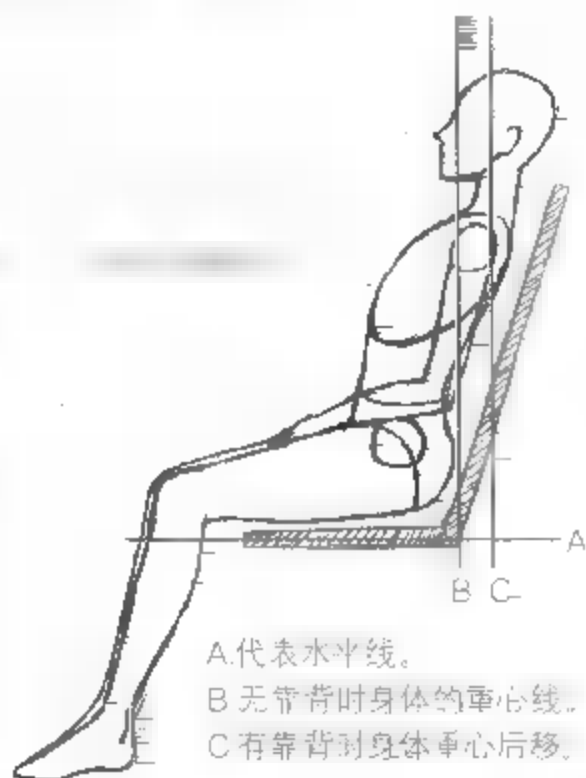
整个身体形成一个三棱锥，这种坐姿非常稳固。

盘腿坐

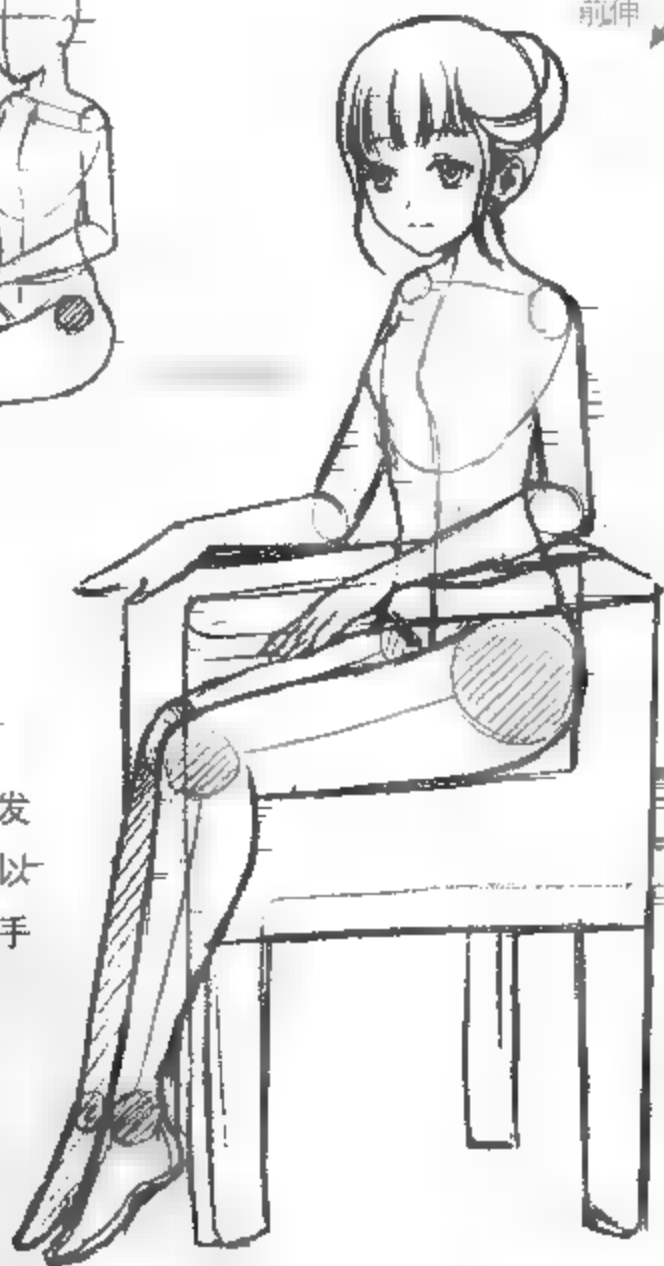
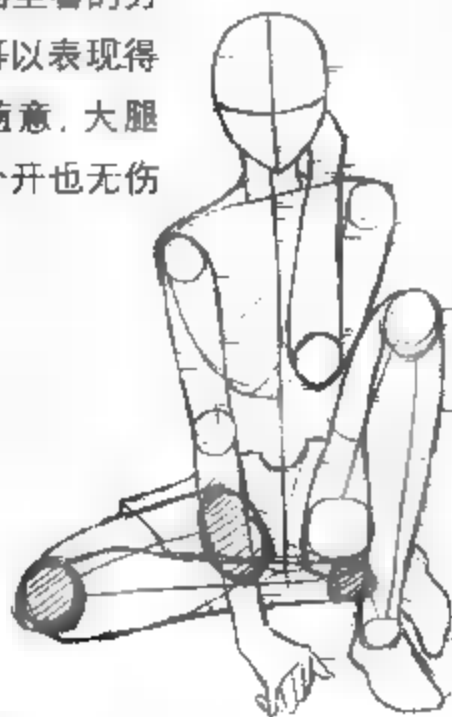
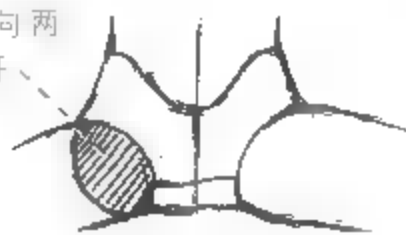
动作示意图

腿部形成立面的三角形支撑身体，较盘腿坐而言稳定性稍差。

抱腿坐

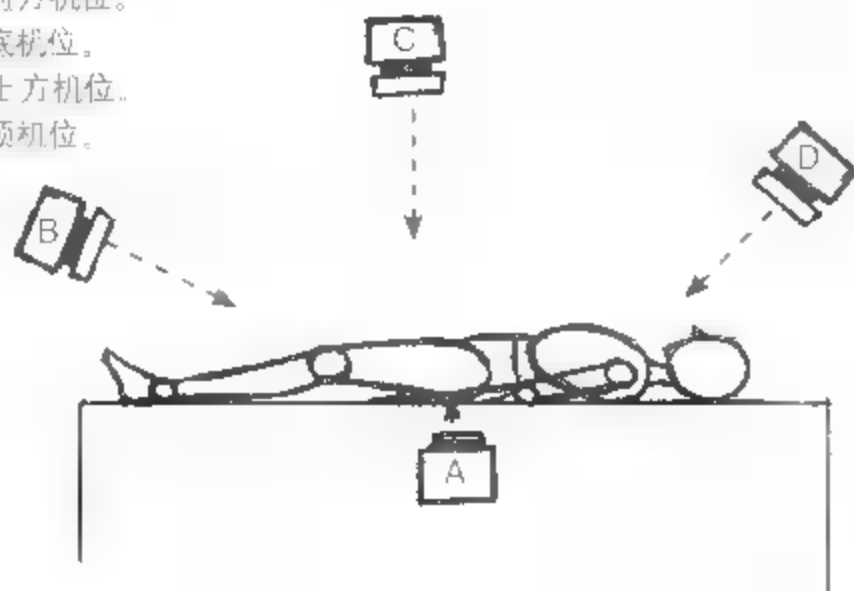
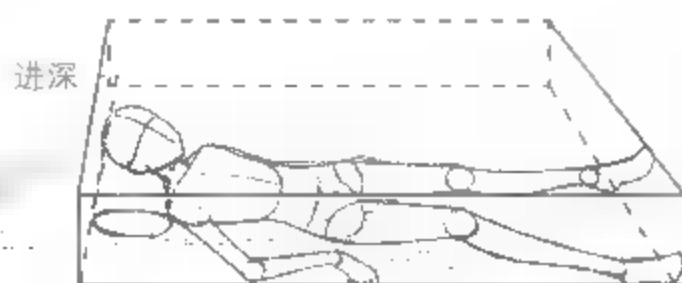
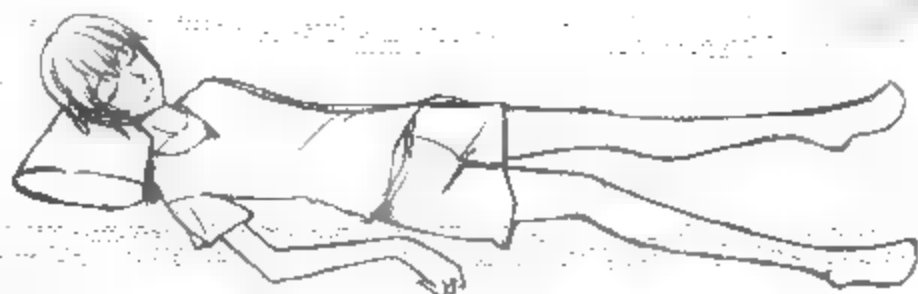
下面来看看有外部支撑物的坐姿绘制技巧。

动作示意图

端坐动作的正侧面

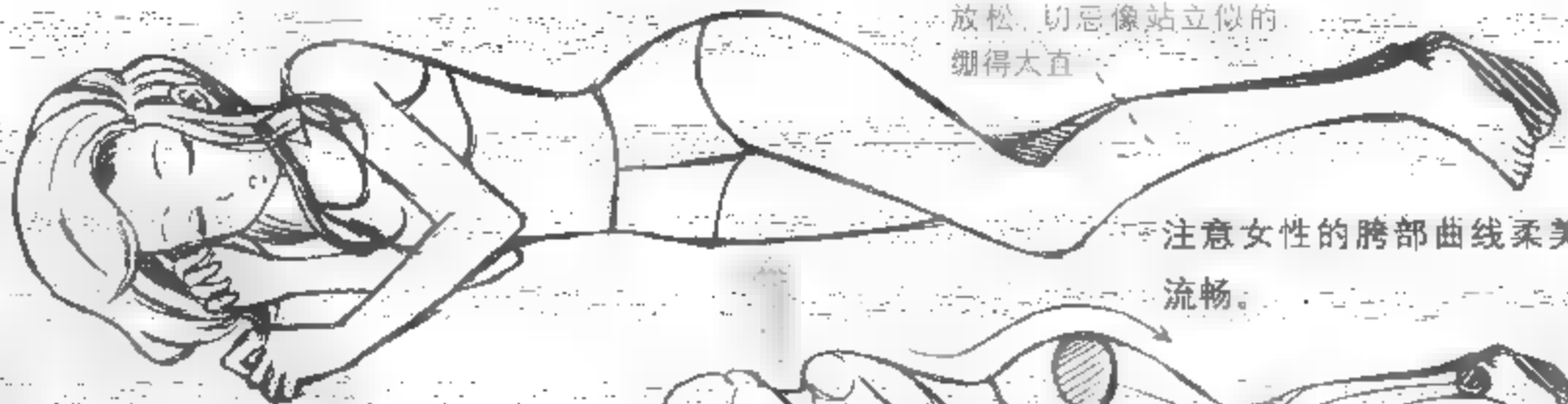
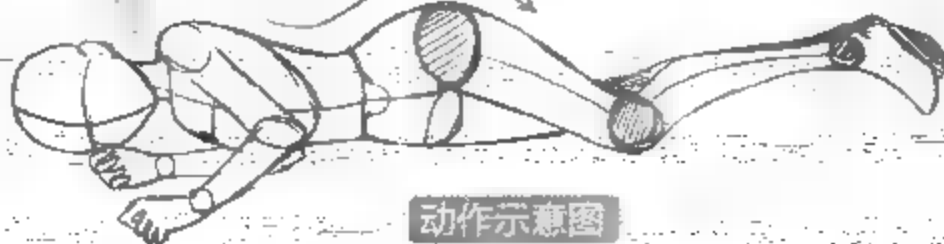
动作示意图

端坐动作的半侧面

6.1.2 卧姿

绘制卧姿主要注意镜头角度的变化以及头发细节的处理。下面我们以几个典型的角度为例，看看不同角度下的卧姿有怎样的变化。

枕头也有相应的透视变化。

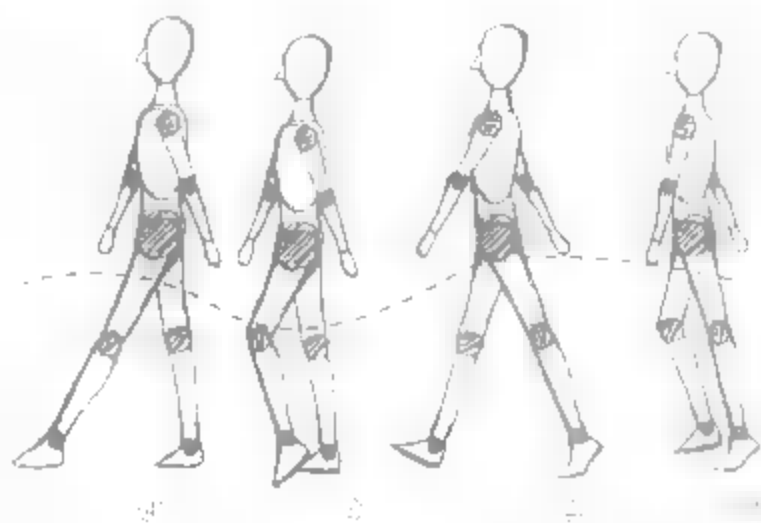
进深

绘制稍带俯视的正前方角度睡姿时，注意融入箱体绘制技巧，描绘出进深，增强人物立体感。

稍带俯视的正前方角度仰卧

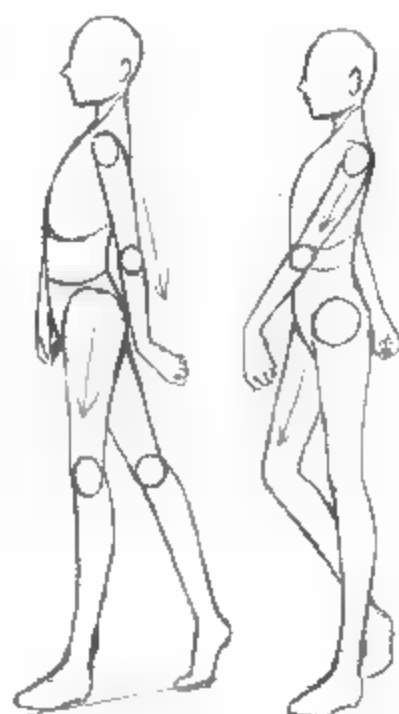
绘制睡姿并不单单只是将人物画成横着这么简单，要把握一些必要的细节，例如头发和服装的垂挂等。

睡着时，头发应在重力作用下自然下垂，并在地面形成重叠和挤压。

正前方角度侧卧

动作示意图

在学习了基本角度（正前方）的睡姿后，我们再来看看在上方的机位下如何把握睡姿。

6.1.3 行走

行走是绘制人体动态动作的基础，绘制时注意手脚和身体的协调。下面先看看步行的基本绘制技巧。

步行是一个连贯的动作，由很多分解动作构成。以上图为例，从右到左分别是迈出右腿（①~②），收回右腿再迈出左腿（③~④）。

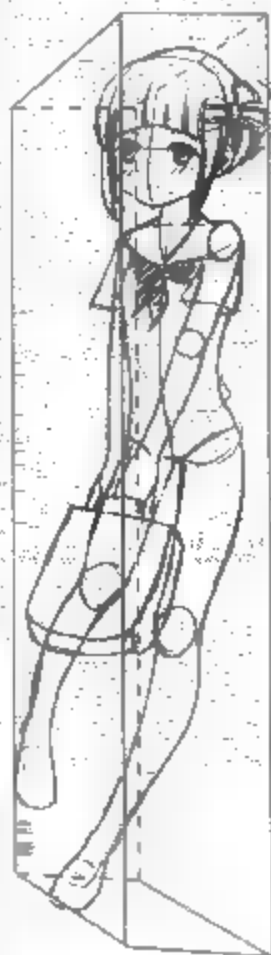
上肢与下肢运动轨迹的方向正好相反，例如左脚前伸时，左手后甩。

下面我们通过一个具体的例子来分析如何将步行动态画得流畅。

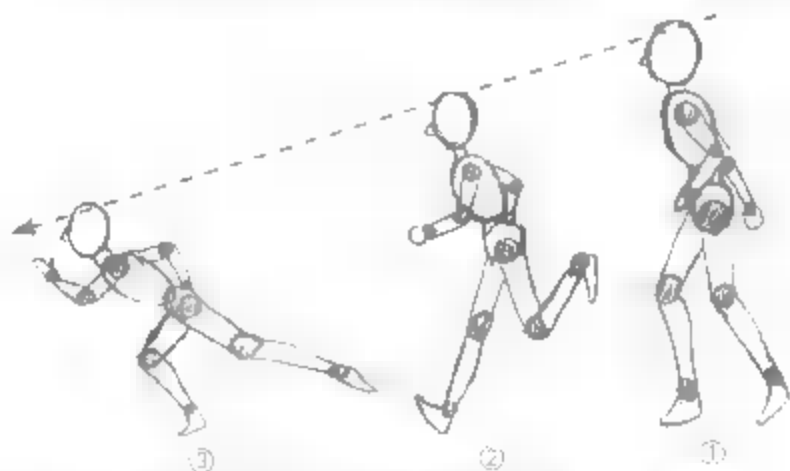
转

正面步行需要加入透视，才能使绘制出来的动作不僵硬。

正面步行动态

动作示意图

接下来我们看看步行动作各个侧面的画法以及漫画中如何表现步行的动作张力。

6.1.4 奔跑

奔跑实际上是步行动作的延伸，步幅较大，身体的扭转更明显，手臂和腿部的弯曲幅度也更大。

跑步动作从小跑①，到匀速跑②，再到冲刺③，身体的倾斜程度和动作幅度呈递增趋势。

由于跑步时动作的幅度很大，因此身体各部分的透视变形较大。

绘制时要注意身体的扭转幅度与步幅相当。扭转幅度太大或太小都不能画出平衡流畅的跑步动作。

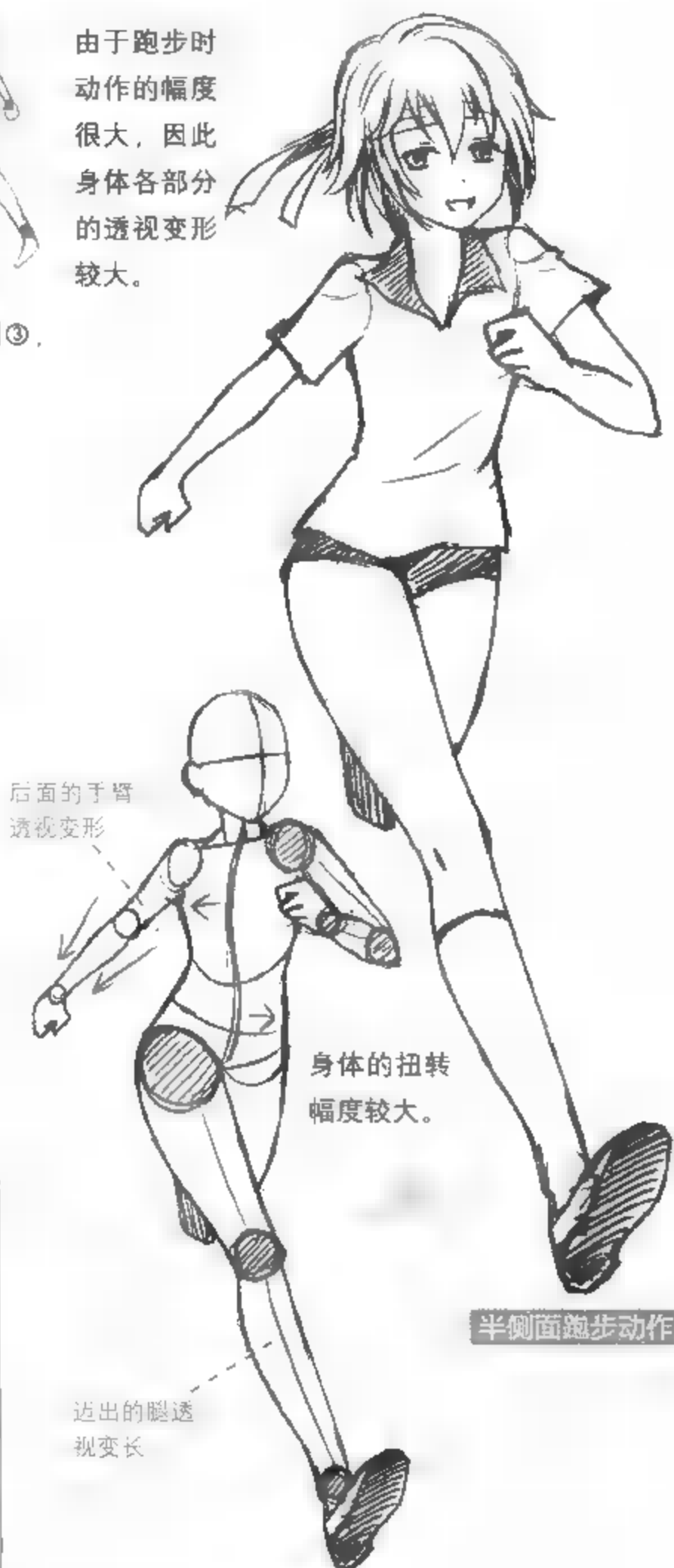
跑比走的上身扭动幅度更大

腿迈开幅度越大身体的扭转越明显。

半侧面跑步动作

后面的手臂透视变形

身体的扭转幅度较大。

迈出的腿透视变长

动作示意图

下面看看几种典型的跑步动作的绘制。

6.1.5 跳跃

如果没有环境因素和服装动态，跳起的动作表现不太明显，有时更像是跪着或者跑动。但是在身体重心和头发的飘动上还是有一定差异的。

加入情绪动作时，跳跃动作的表现更具生动性。

实例展示 Examples Show

各种基本的动作姿势

❶ 跑

❷ 走

❸ 跳

❹ 坐

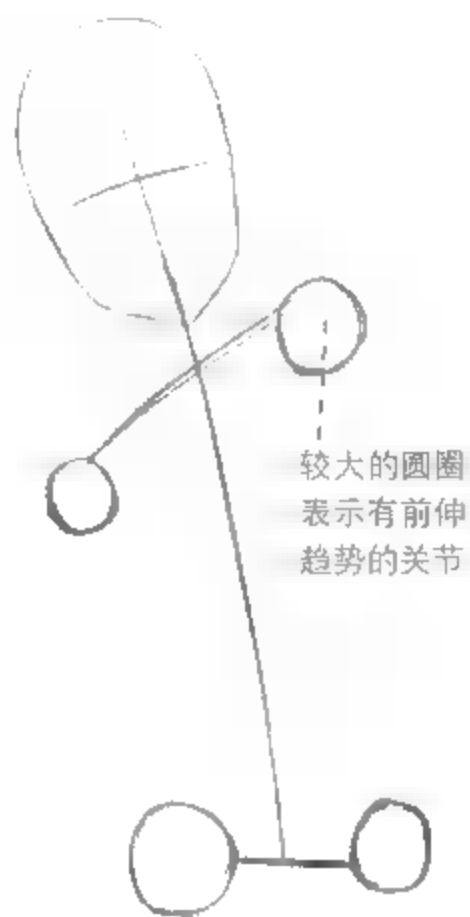
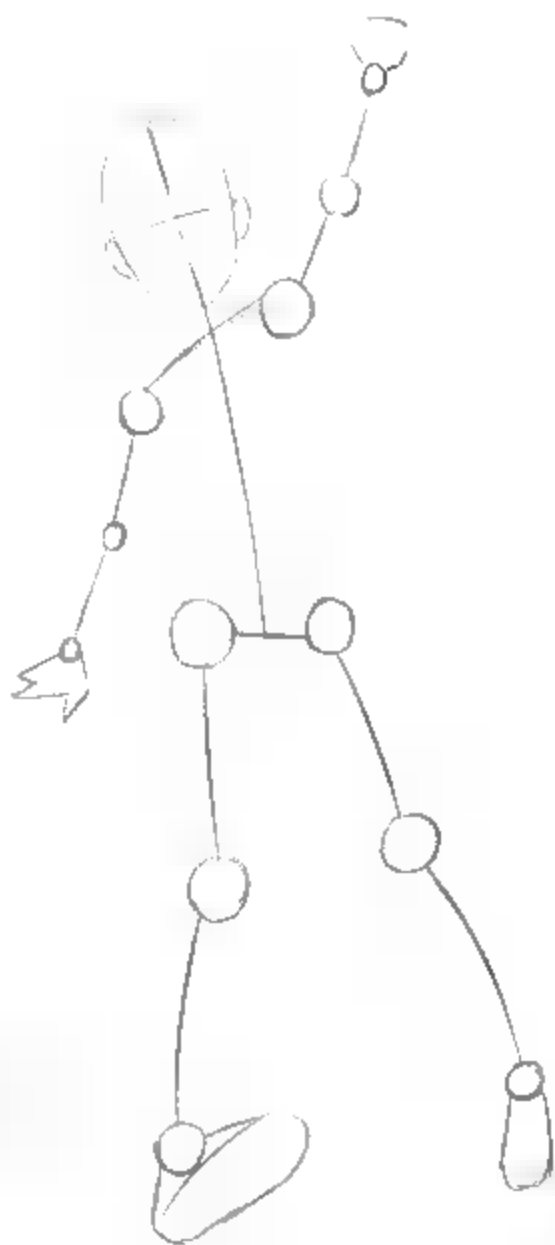
❺ 躺

特训练习

绘制跳跃中的人物

绘制初始，首先在头脑中勾勒出人物大致的动作表现。可以在纸上画一些示意草图，最终确定动作。

后伸的手臂透视变小

前伸的腿透视变大

❶ 画出人体躯干上肩关节和髋关节的位置。注意这里可以将透视感表现出来。

❷ 画出包括人物四肢动作的动态"铁丝人"，这里可以顺便表现出脚的透视。

❸ 在铁丝人上添加人体轮廓，注意肢体透视的表现。人体动态结构图就完成了。

④ 在人体动态结构图上为人物添加造型，这里我们刻画一个高兴得跳起来的女学生形象。

⑤ 对人物的造型进行细致刻画，包括发丝细节的刻画、服装的褶皱表现以及表情的细化。

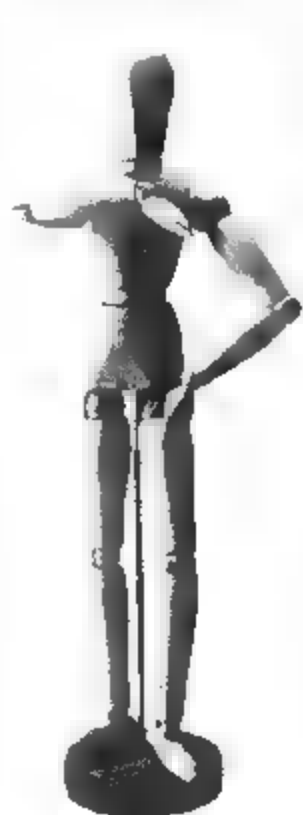
⑥ 进一步为衬衣下摆、裙底以及鞋底画出阴影，表现出人物跳起时的仰视感。

06.2 人物的特殊动作表现

上一节我们学习了人物的基本动态，如何画好一些幅度更大的特殊动作呢？本节我们在了解人体运动幅度和轨迹的基础上，来学习漫画中一些常见的特殊动作的绘制。

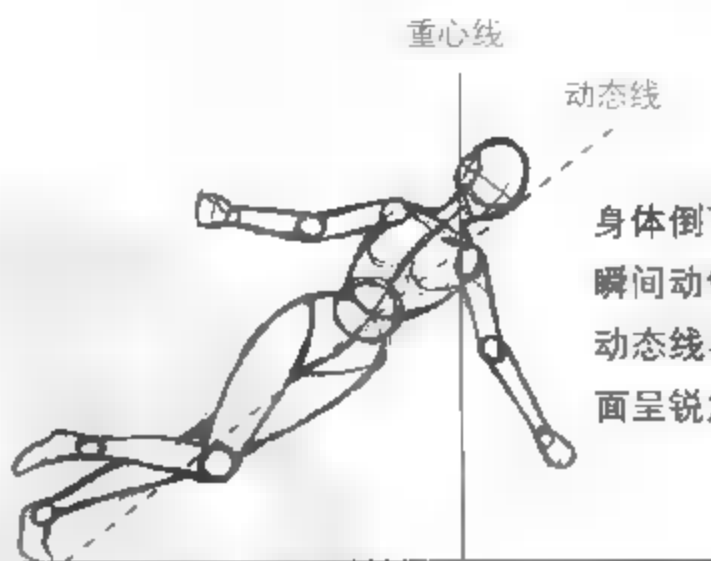
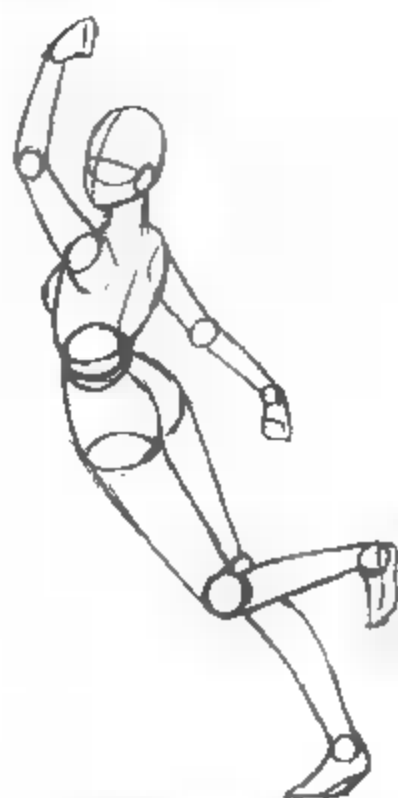
技术专栏

人体运动的幅度与运动轨迹

人体的运动除具体的肢体动作外，动作的幅度大小也是把握动态绘制技巧的关键，在绘制过程中可以用动态线表现。下面来看一些动作的幅度和重心。

可以模拟人体动态的木头人是漫画初学者学习动作绘制的好帮手。

拳击中的护头动作

格斗中的准备动作

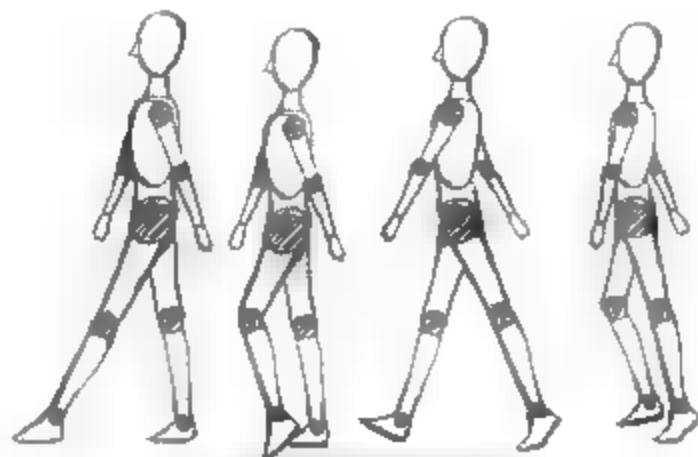
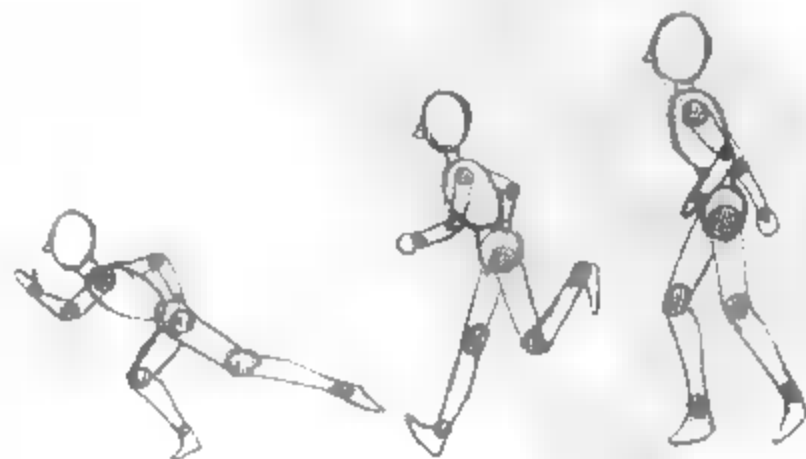
失重下

舞蹈动作

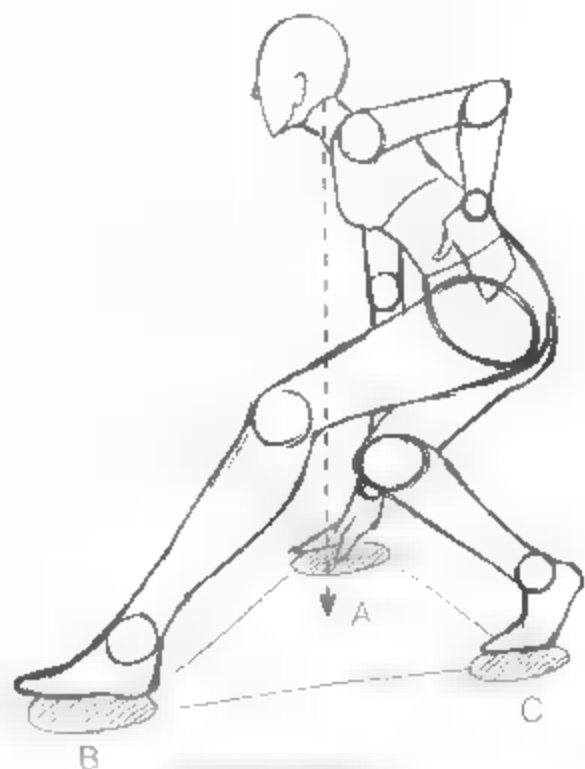
所有的运动动作都有轨迹，以表现出动作的连贯性。下面用一组自由运动来看看动作的轨迹。

仔细观察身体的转动和手臂的运动趋势。

朝右　正面　朝左

动态轨迹线

动作是连贯自然的，但是我们不能将所有的动作瞬间加以表现，只能绘制典型的动作瞬间（动画中所谓的动态帧）。

6.2.1 格斗

下面我们以几种特殊动态看看怎样准确表现这类运动的幅度和瞬间。

动作示意图

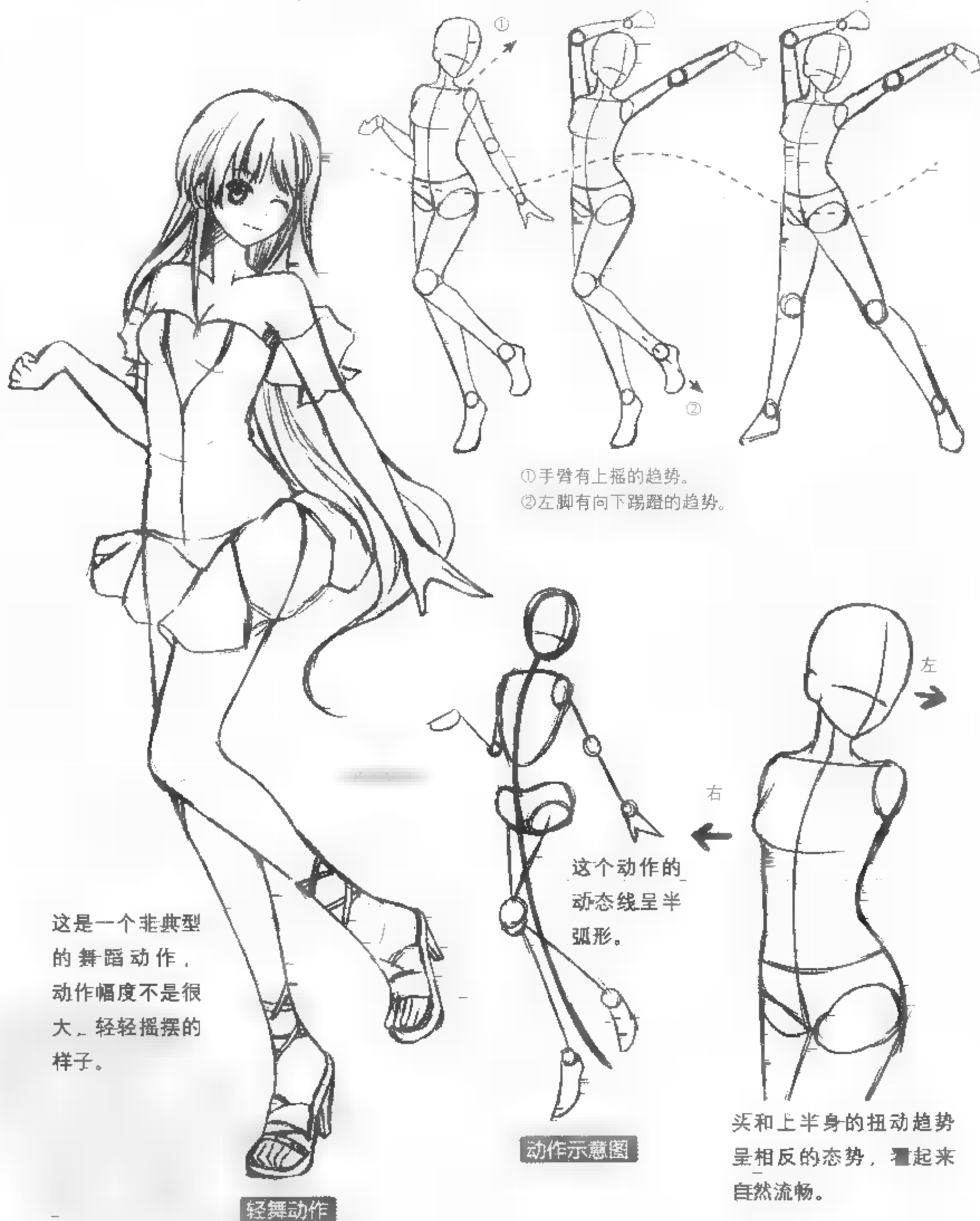
身体的重心落在A、B、C三个支撑点形成的三角形区域中。

准备迎战的

6.2.2 舞蹈

舞蹈动作要注意体现四肢的协调，并在脑中形成运动轨迹的概念。

动作示意图

轻舞动作

6.2.3 漂浮

人体漂浮在现实生活中不可实现，但在漫画中极为常见，特别是玄幻漫画。绘制漂浮动作主要注意的是人体的重心偏离和头发、服装的飘散。

漂浮动作

动作示意图

身体的动态线呈S形。上半身后倾，膝盖抬高，两脚自然下垂。

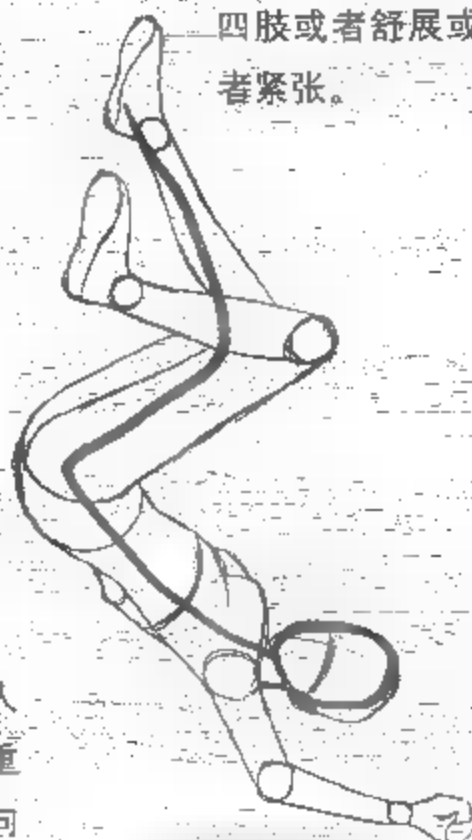
6.2.4 坠落

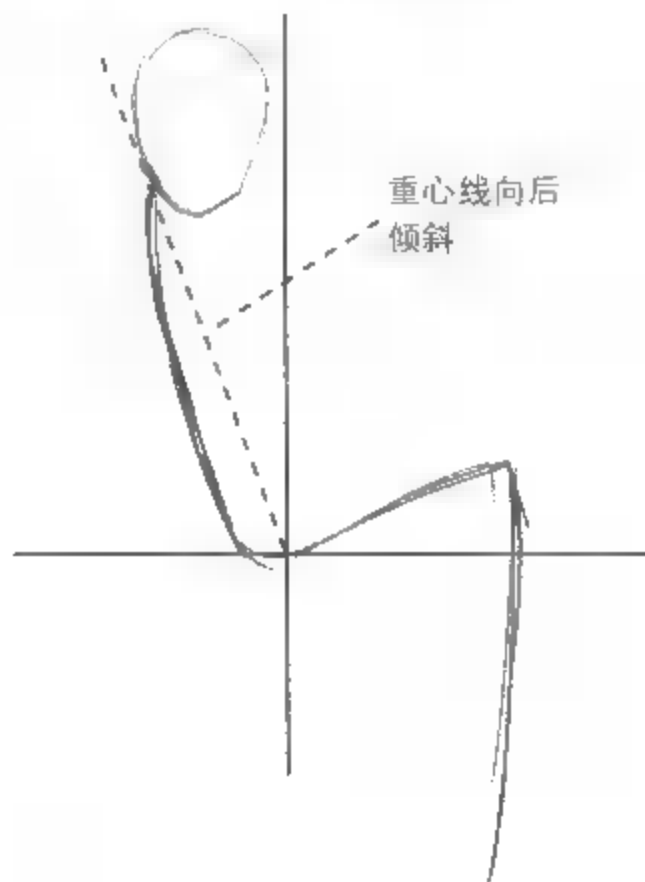
坠落与漂浮都是人体在半空中产生的动态，不同的是，坠落是地球引力的作用，而漂浮需要摆脱地球引力。由于人体重量集中在躯干，因此坠落的瞬间，身体是朝下的。

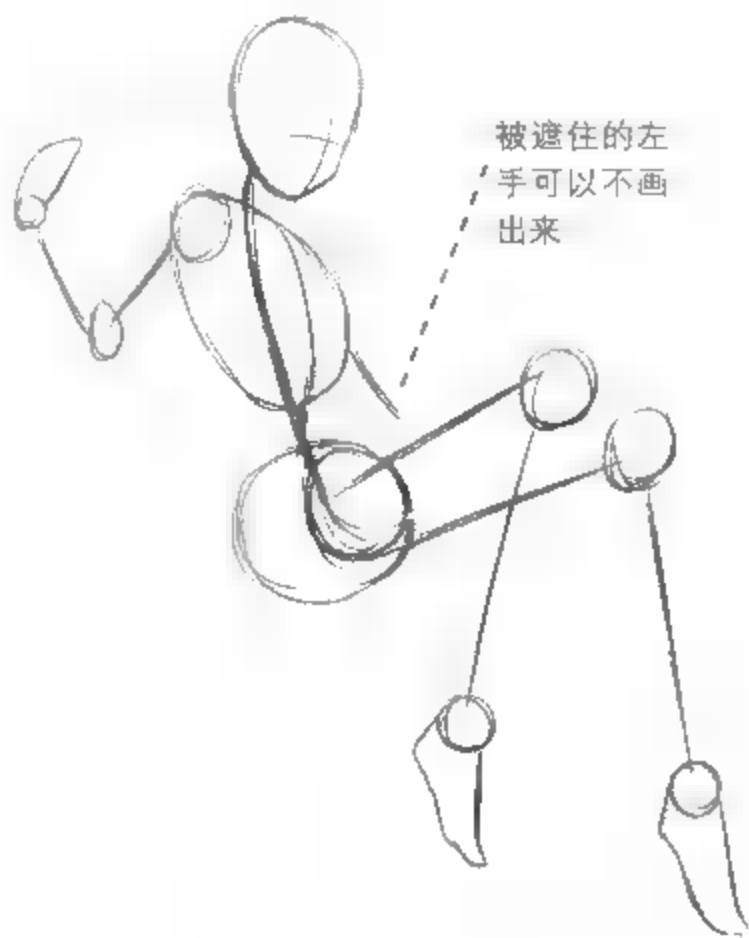
❶ 漂浮

❷ 格斗

❸ 拔剑

❹ 舞蹈

特训练习

绘制漂浮的美少女

❶ 先大致画出人物动作的动态线，这里应注意人体的比例。

❷ 用两个圆圈表现出人体胸腔与腹腔的位置，并画出面部十字线确定面部朝向。

❸ 在躯干结构上添加四肢的动态，分清各个关节所在的位置。

❹ 在步骤3的基础上添加人体各部分的结构。人体结构图绘制完成。

❺ 接下来添加人物的五官、发型和服饰。注意各部分的飘动表现。

❻ 在步骤5草图的基础上从上往下勾勒人物的细节。首先勾勒出面部和发型，注意短发在漂浮动态下的状态。

❼ 接着勾勒服装，注意褶皱的表现和风向的特征。

❽ 整理线条，画出部分阴影，增强画面的立体感。完成。

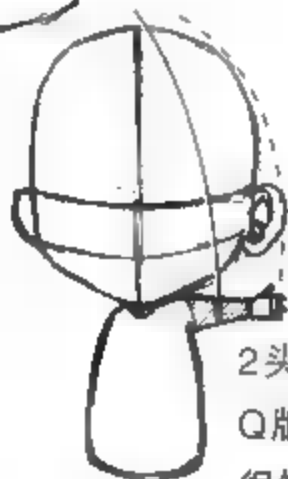
06.3 Q版人物的动态表现

不管哪种动态都可以用Q版来表现，但在表现力上，Q版人物的动作会有某些局限性和夸张性。本节我们简单了解一下Q版人物的动作如何表现。

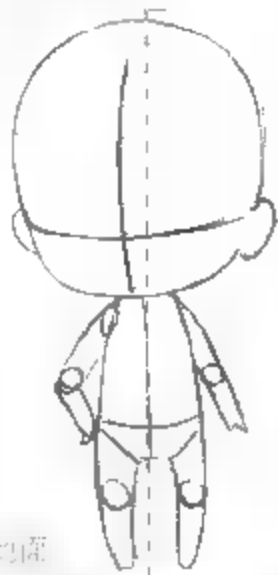
6.3.1 Q版的动作简化

Q版人物在身体结构上发生了重大变化，特别是2头身以下的人物，因此在动态上有一定的局限，并将这种局限转化为动态的简化。

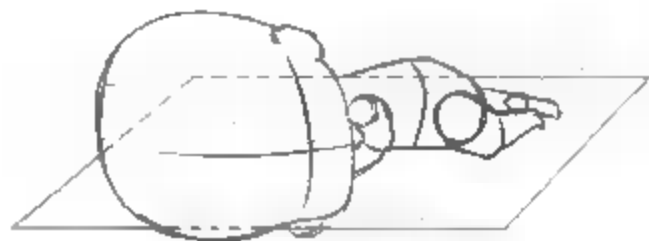
正常头身人物的坐姿

4头身Q版人物的坐姿

2头身Q版人物的坐姿

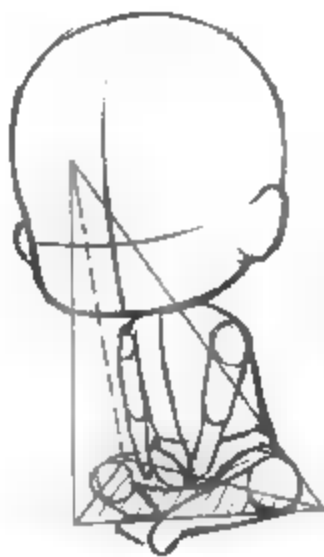
6.3.2 Q版人物的基本动作

站、坐、卧、走、跑、跳等基本动作在Q版人物身上的演绎与正常头身的人物没有多少差异，绘制时要注意表现得可爱乖巧。

动作示意图

绘制Q版人物的站立，同样要注意重心问题。

站立

动作示意图

头发垂向地面，镜头角度为斜上方。

卧

动作示意图

身体前倾，腿部形成一个平面支撑身体。

动作示意图

Q版的盘腿坐，仍然要注意腿部的透视变形。

坐

绘制Q版蹲着的动作要注意身体前倾，双腿弯曲幅度很大。

蹲

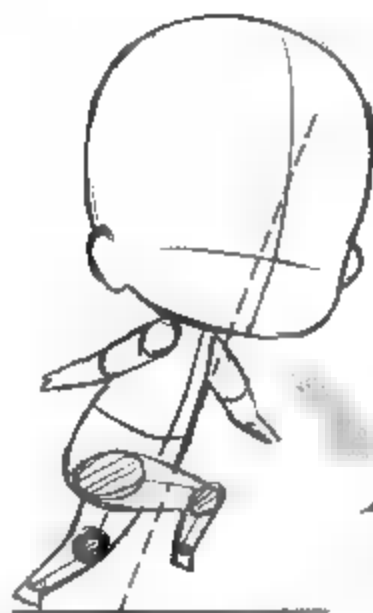
在绘制正常头身人物的走、跑、跳时要注意的问题，在绘制Q版人物时同样要注意。下面看看如何绘制这些Q版变形的动作。

上半身向迈出腿的方向转动。

动作示意图

走

Q版正面的走路动作，也要加入透视的原理。

正面的走姿

绘制Q版跑步动作也要注意身体前倾。

动作示意图

右腿有点夸张地高高跨出，左腿蹬地。两手自然分开。

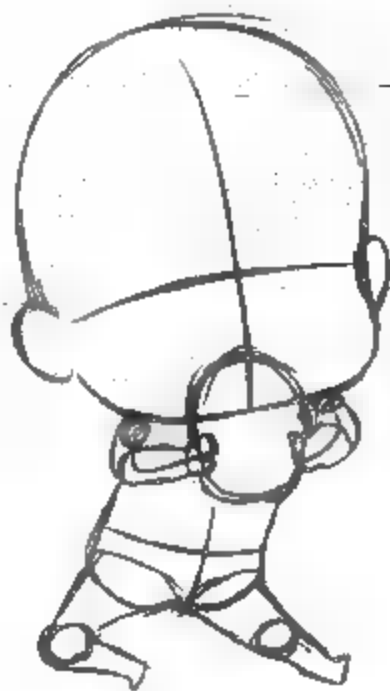
跑

跳

Q版向前跳的动作，双腿自然前伸，手臂后甩，显得非常可爱。

动作示意图

6.3.3 Q版人物可爱的生活小动作

Q版人物的生活小动作会表现得非常可爱。下面我们举几个例子来看看Q版人物的生活小动作如何绘制。

各种不同的Q版人物动作

①抱

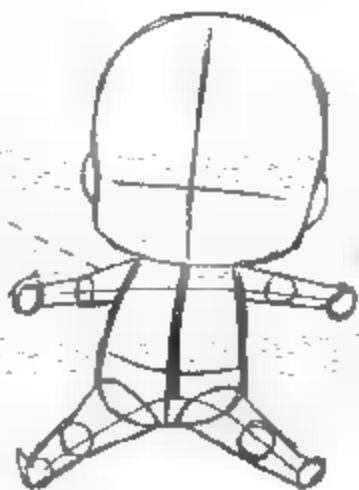
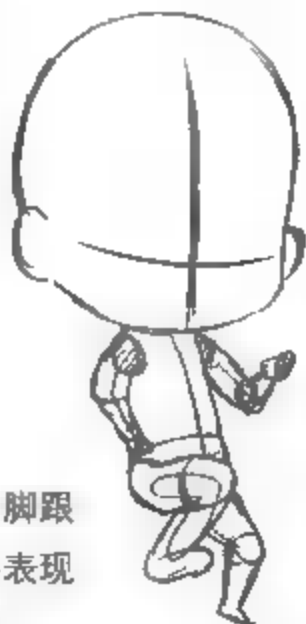
②走

③等

④跳

⑤跪

⑥打招呼

训练习

绘制吃东西的Q版人物

❶ 画出人物坐着的动态结构，注意右手弯曲拿食物的状态。

❷ 根据铁丝人绘制出Q版人物的身体轮廓。注意坐姿的绘制。

❸ 在人体轮廓上添加具体的Q版人物造型，并画出手上的食物和凳子等道具。嘴的动态在这里可以绘制出来。

❹ 在步骤3的基础上进行细节的刻画，例如脸上的食物残渣。

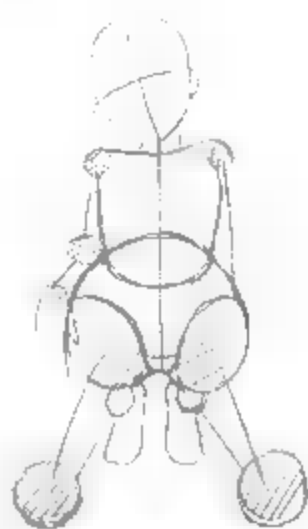
❺ 加入黑白和明暗层次，增加画面立体感。完成。

06.4 人物动作的透视表现

如果没有透视，人物的动作将变得扁平僵硬，可以说所有的动作都有透视的表现。本节我们通过研究几种典型的动态透视，让大家了解如何绘制动态中的透视。

技术专栏

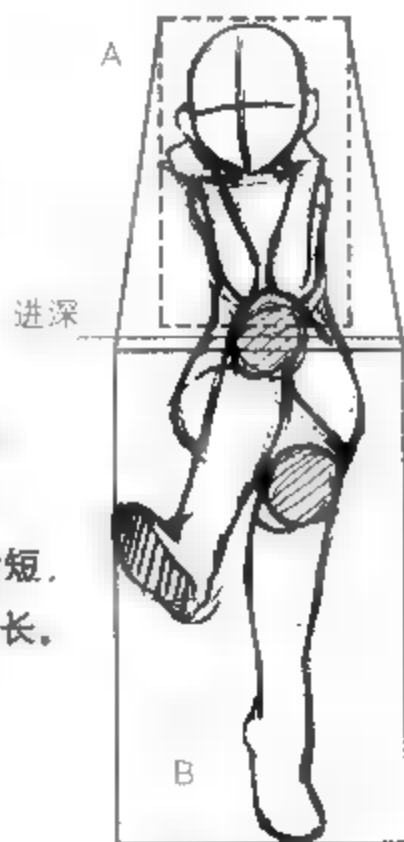
表现动作中人体的透视变化

人体在三维空间中符合透视的各种原理，因此在绘制人体动态时也应加入透视法。下面来看几个例子。

动作示意图

透视分析图

胯部和大腿离视点更近，因此显得丰满。

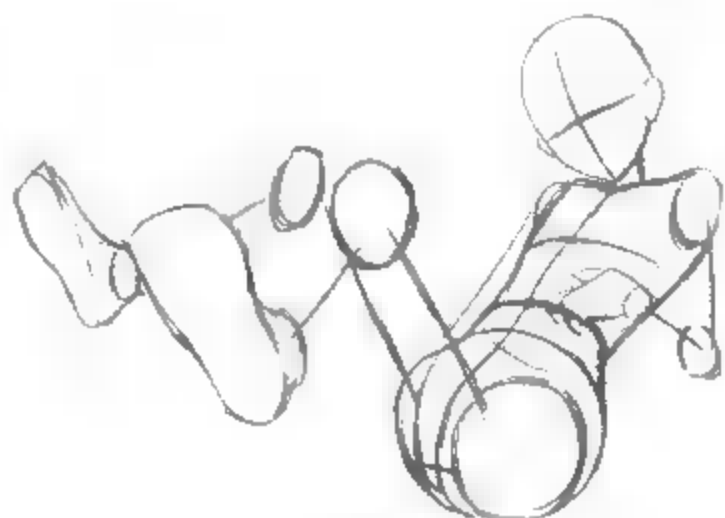
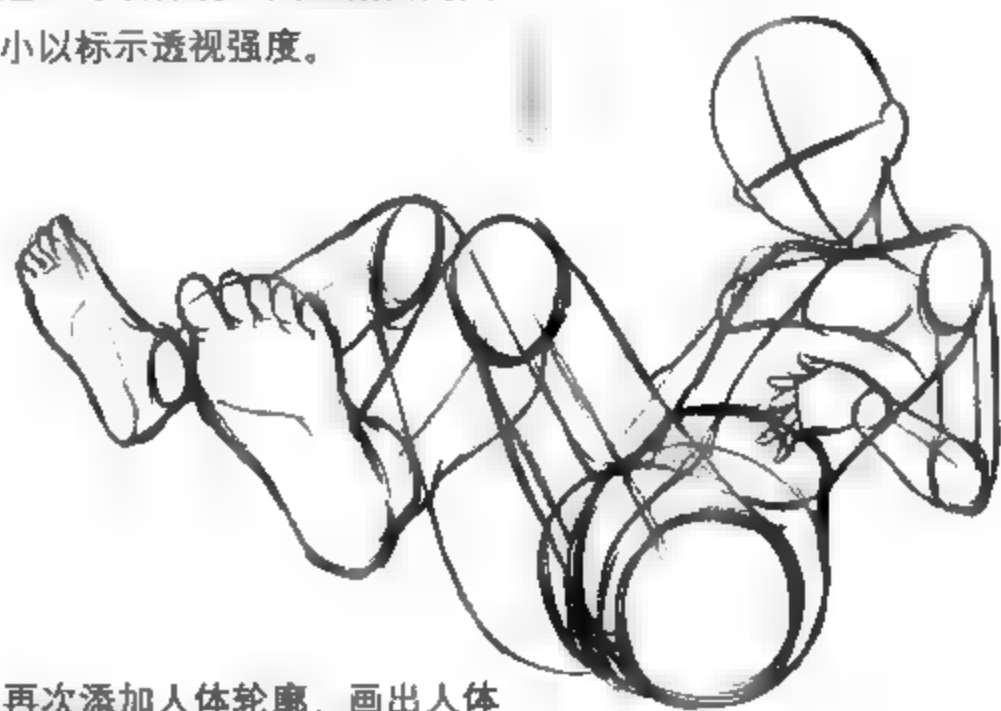
前送胯的跪姿

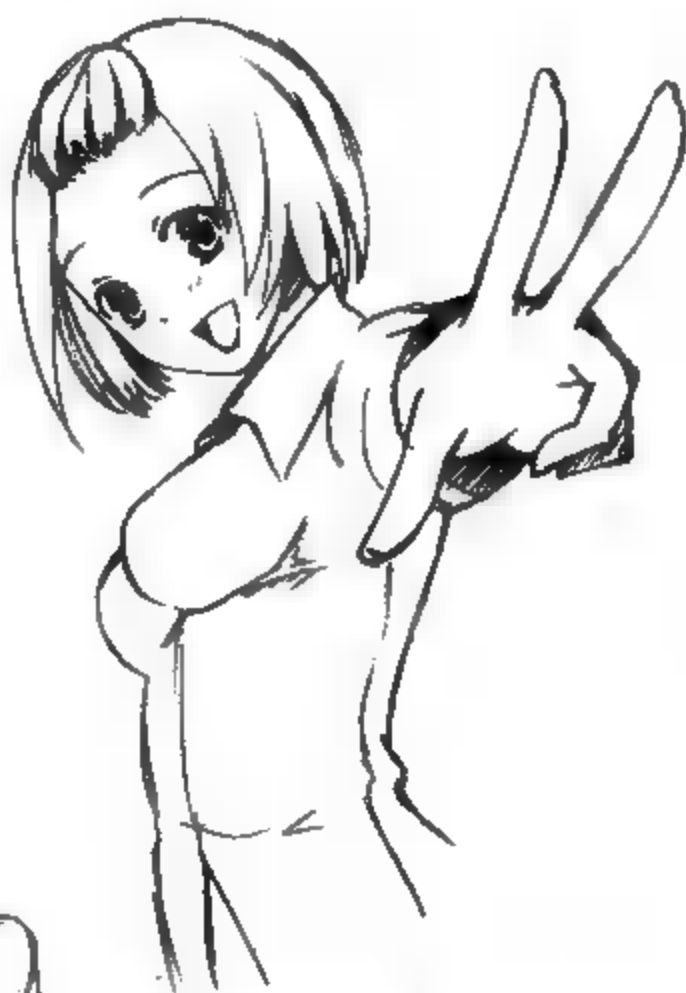
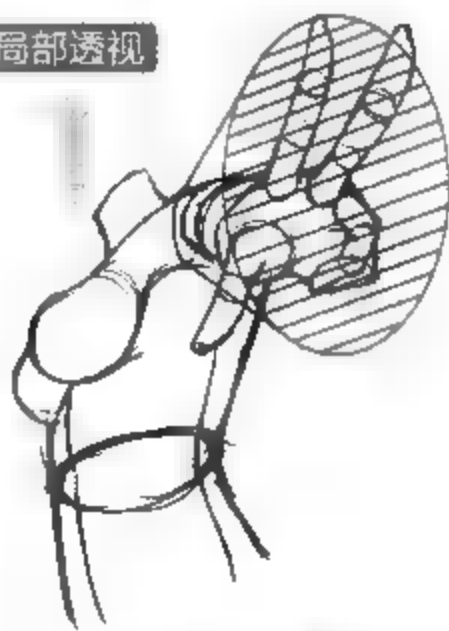
正面的翘腿坐姿

大腿透视缩短，小腿透视变长。

透视分析图

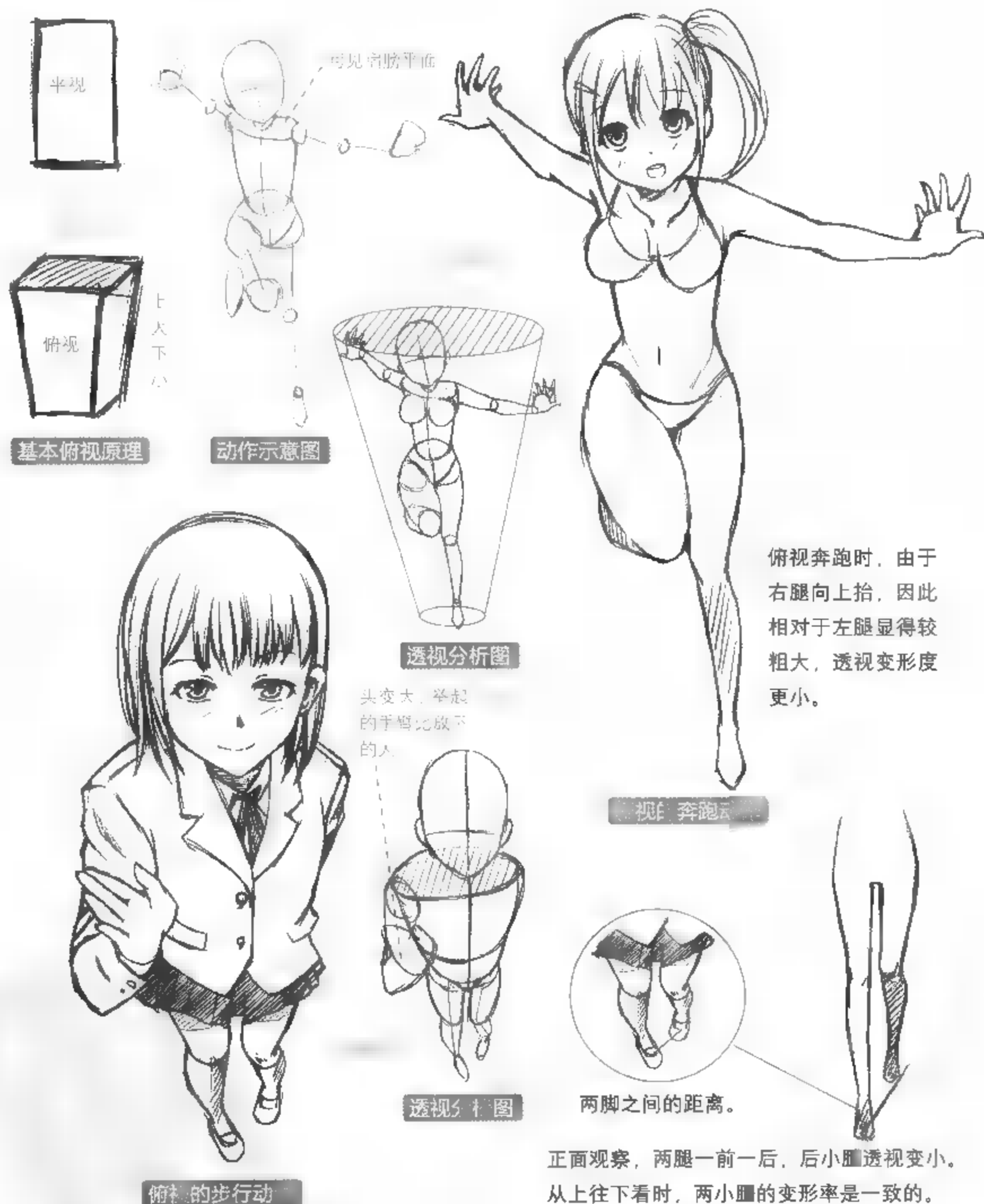
A. 虚线框表示身体大致所在的平面。
B. 实线框表示小腿所在的平面。
进深大致等于大腿的长度。

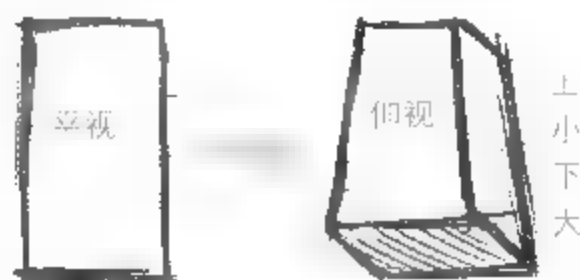
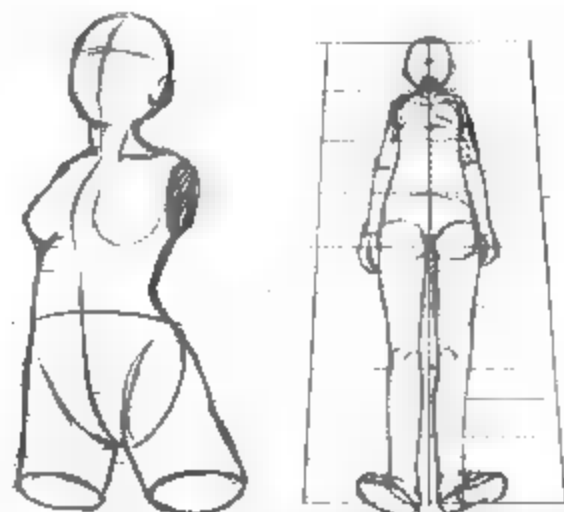
大腿的截面是正对视点的，因此会有缩短的效果。

下面看看带有透视感的坐姿的绘制流程。

首先画出人体的动态结构图，这里可以体现出大腿截面的大小以标示透视强度。

再次添加人体轮廓，画出人体模型，这里就可以完全体现出透视感了。

最后，刻画人物的具体形象，直至画面完成。

手臂的截面正对视点时，手部产生强烈的极端透视，看起来很大。

6.4.1 俯视状态下的人体动作

从俯视的角度下观察人体动作，要注意在俯视的情况下身体各个部分的朝向，因为这些朝向会改变局部的透视强度。

6.4.2 仰视状态下的人体动作

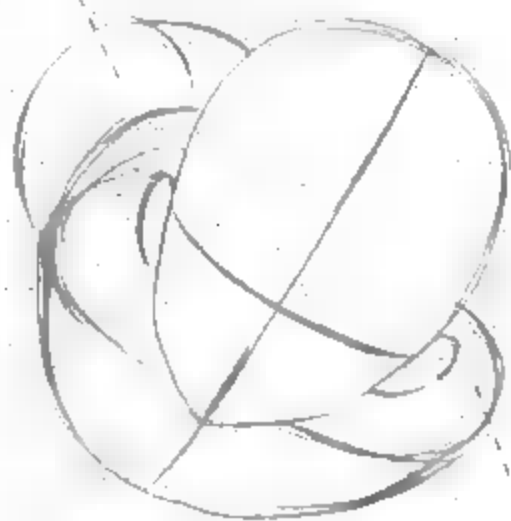
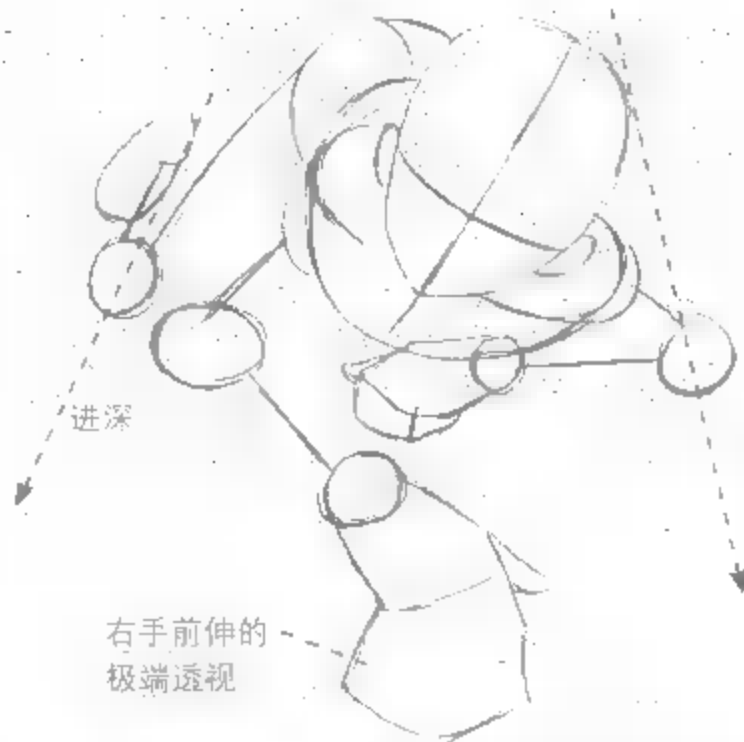
在基本的仰视人体变形原理基础上加入动态，同样要考虑各个部分的透视变形率。

❶ 局部透视——趴

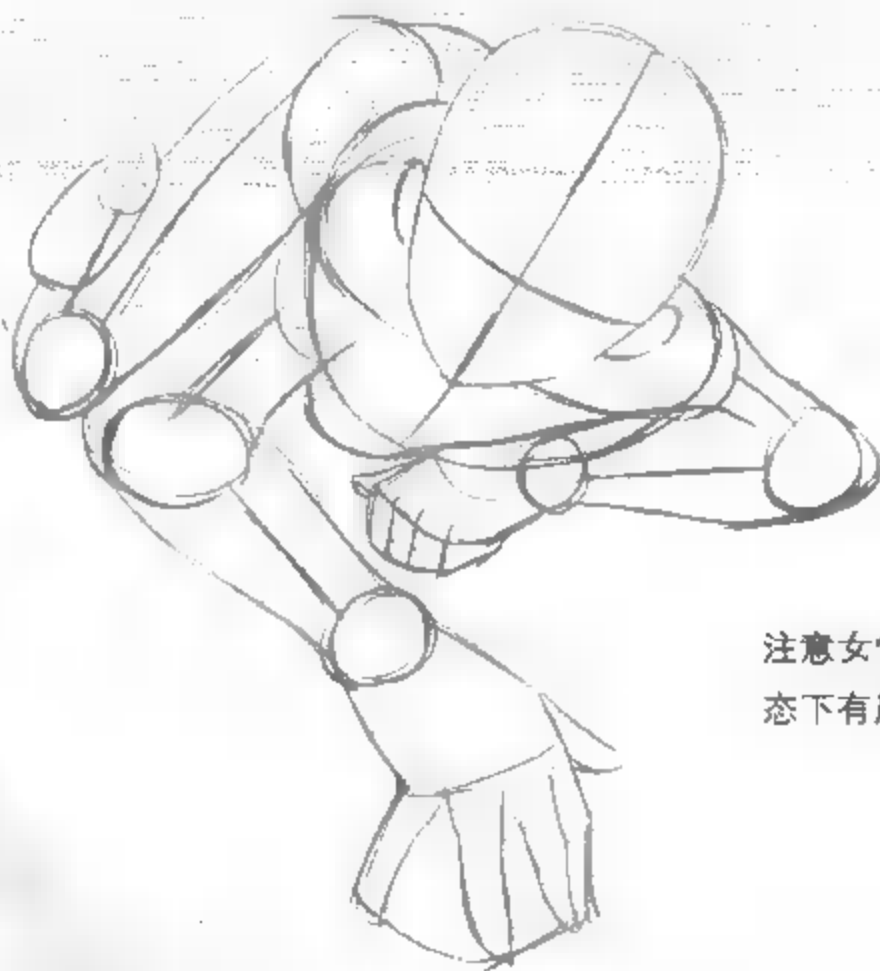
❷ 俯视——转身

❸ 仰视——坐

❹ 仰视——走

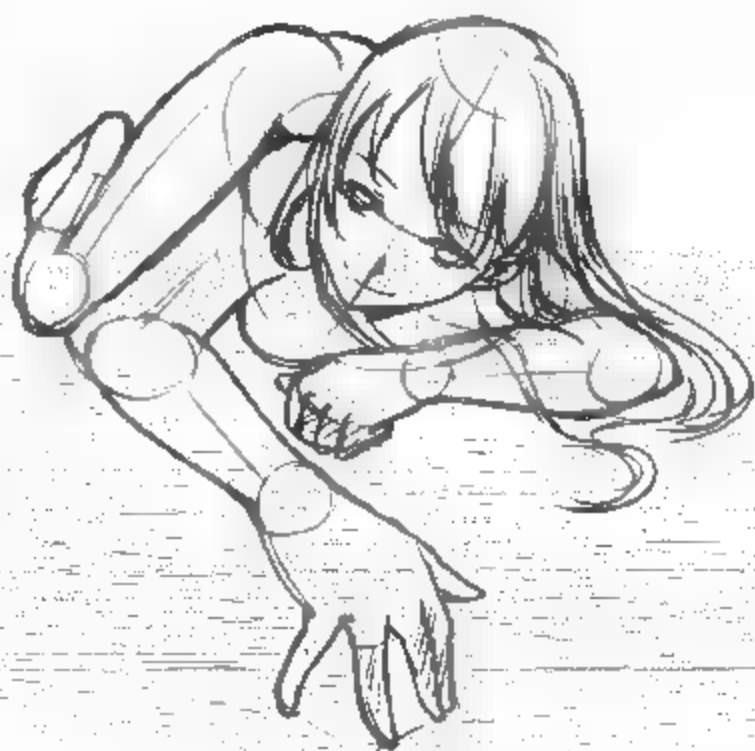
特训练习

绘制带透视的人物动作

❶ 画出人物身体的结构透视，注意胸部对腹部的遮挡以及臀部的变形。

❷ 画出人物四肢的动态，注意远小近大的透视原则。

注意女性人物的胸部在这种动态下有局部挤压效果。

❸ 根据步骤2画出人体结构图，并刻画出手部细节。

柔顺的长发顺着手臂披散下来，绘制时要注意重力的方向以及头发被挤压的波浪状态

❹ 在人体结构图上绘制人物的头部造型，注意俯视下人物面部的绘制。

❺ 接下来绘制出人物的身体，刻画出细节，例如发丝、五官等。

❻ 进一步刻画细节，涂黑眼珠，使用排线描绘出阴影。绘制完成。

第7章

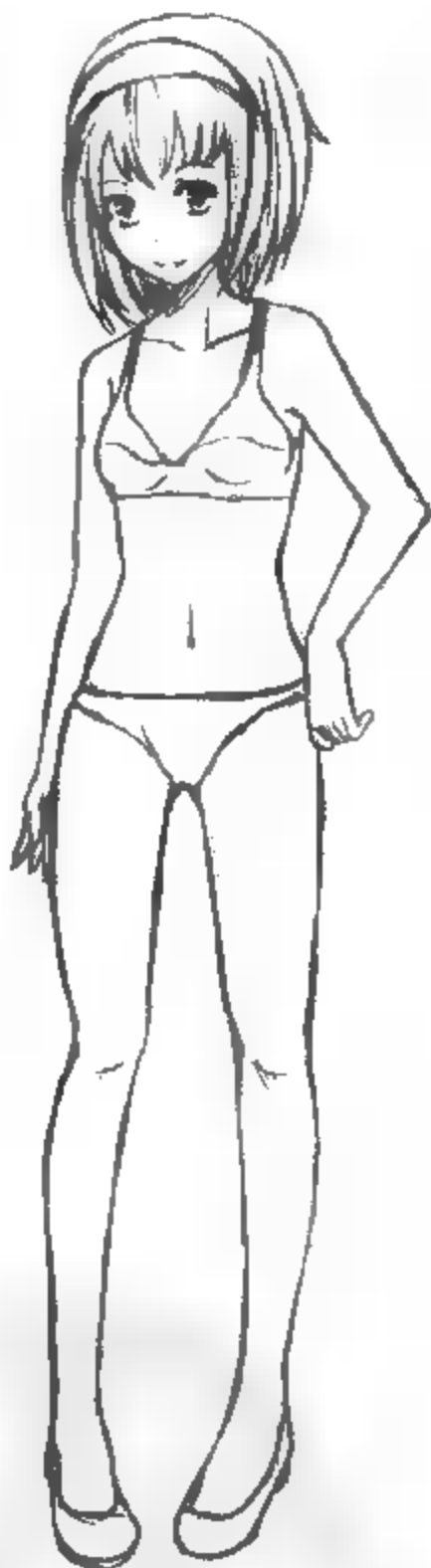
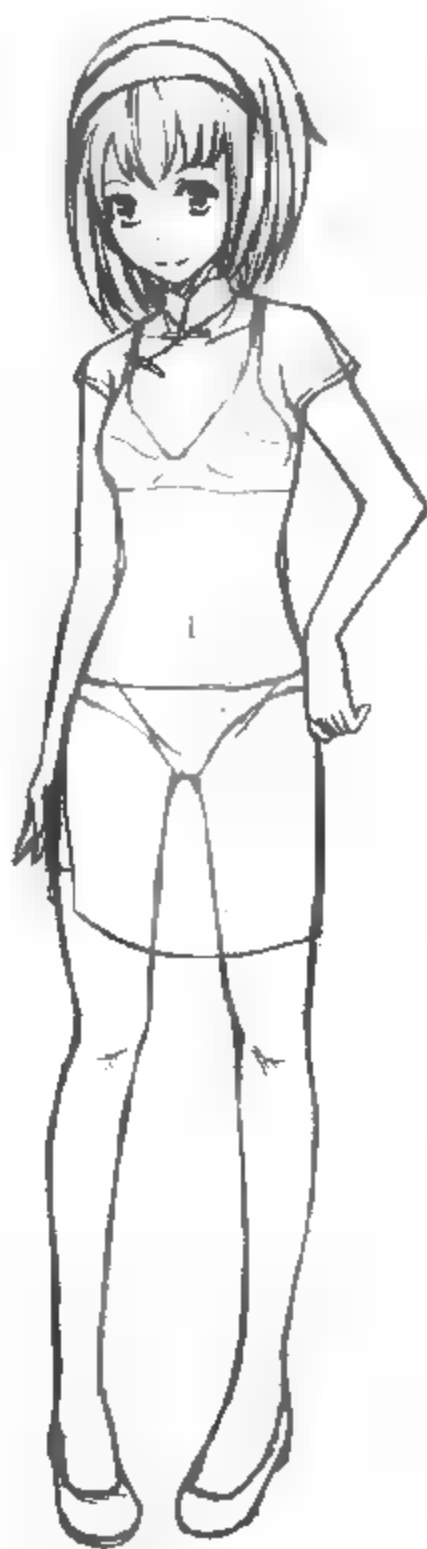
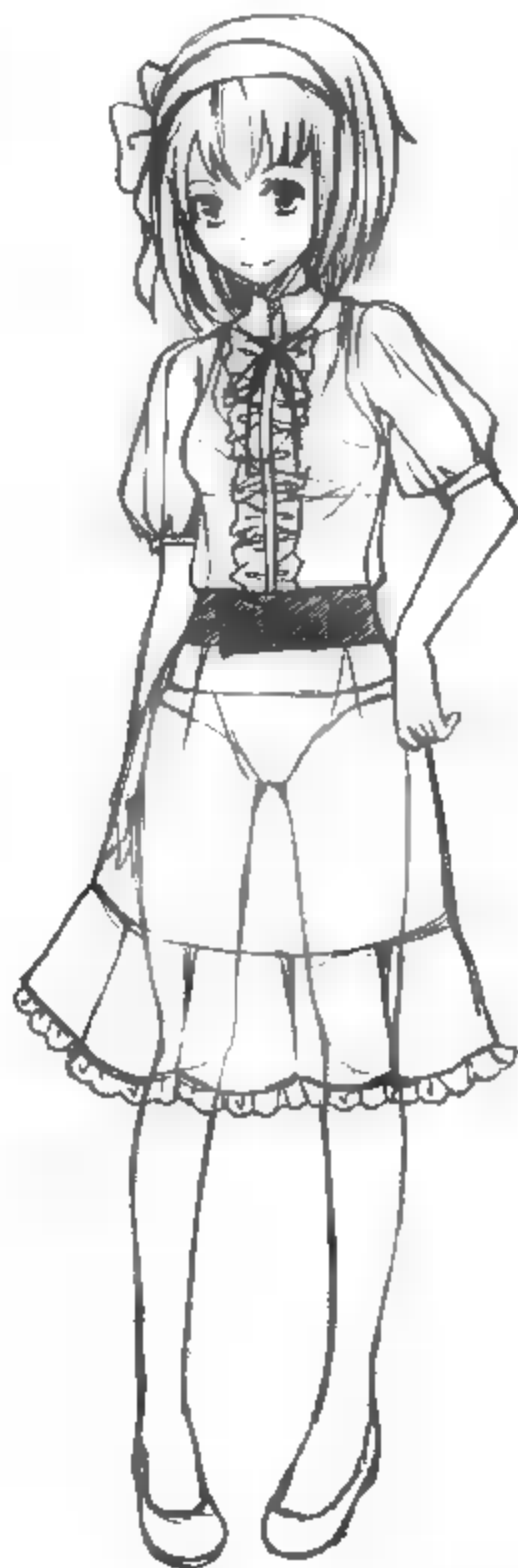
凸显人物造型的服饰

07.1 服饰的基本表现方法

刻画服饰主要注意体积、褶皱、细节等要素的表现。本节我们来看看绘制服饰的基本要求。

技术专栏

先有身体再有服饰

服饰由各种材质的布料缝制而成，布料的柔软性决定了服饰的外轮廓走向是根据身体的线条而定的，因此在刻画着衣人物时要先画身体，再在身体上添加服饰。

未着装　旗袍　公主裙

大致刻画出人物的身体后，可以基于身体轮廓线为人物任意变装而不失正确的人体结构。

7.1.1 服饰体积的表现方法

服饰的体积是在服饰覆盖身体后体现出的立体感，表现主要分为宽松、紧身两种。

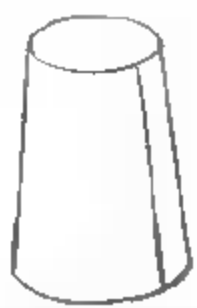
人体由不同体积的体块组成，服饰的各部分也要包裹这些部分。

侧面的体积感由身体的厚度表现。

上衣的几个身体支撑点

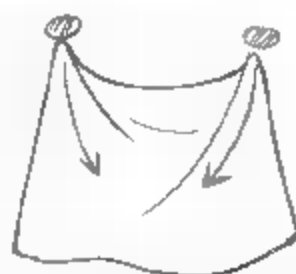
女性凸起的胸部影响服饰的轮廓。

缝纫线将衣服分为前后两片包裹整个躯干。

宽松的袖子　紧身的袖子　人为造型的袖子

宽松型的上衣不收腰，整体呈圆筒状，褶皱呈纵向拉伸。

宽松的毛衣

紧身型服饰腰部收紧，布料紧紧裹着身体，上身能明显体现躯干结构，褶皱呈横向拉伸。

紧身的短裙

下面来看几种服饰上的常见褶皱是怎样形成的以及怎样画好这些褶皱。

手臂弯曲时，肘部有丰富的挤压褶皱。

伸直的袖子

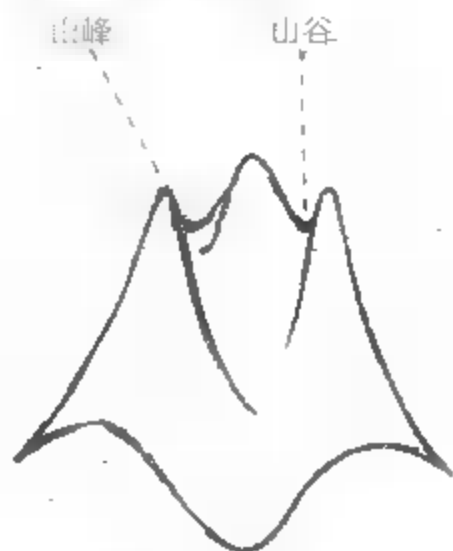
微弯时有少量交叉的褶皱。

弯曲较大时，褶皱丰富并打圈。

袖子的褶皱表现

半侧面弯曲手臂时，褶皱多表现在上臂部位。

挤压褶皱

半侧面弯曲的袖管。

悬挂的披风形成“山峰”和“山谷”交错的褶皱。

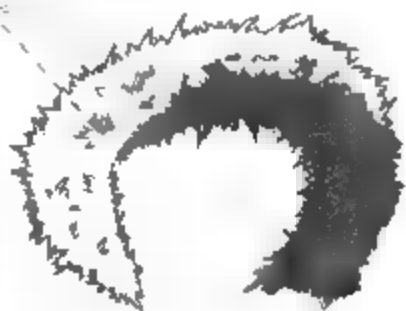
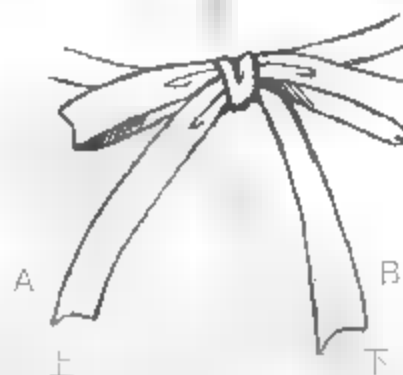
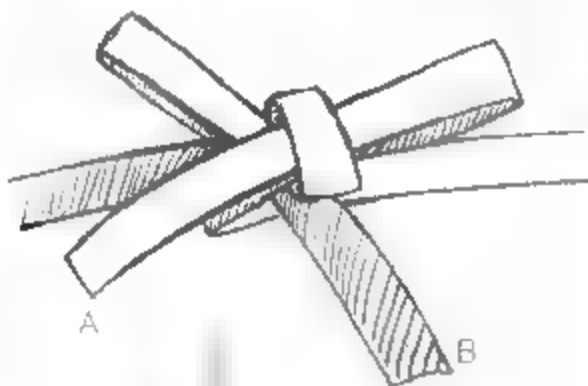
披风的褶皱表现

堆砌褶皱

在穿着宽松衣服时，由于腰部内收，使得布料在腰部和臀部形成大量的堆砌褶皱。

背部的褶皱表现

7.1.3 服饰的细节表现

服饰的细节是表现漫画细腻感的重要元素，有的小细节画好了能给服饰增添美感。下面我们举几个例子看看服饰的细节是如何表现的。

07.2 民族服饰

民族服饰指一个民族的传统服饰，不同民族基于生存环境、习俗文化等的差异，其服饰的发展变化也不尽相同。本节我们主要看几个民族的服饰在漫画中的表现。

技术专栏

服饰的装饰效果表现

民族服饰重于装饰，主要有人工褶皱、贴片饰品装饰以及布料纹样的民族化。

裙围上的金属挂件，极具装饰效果。

裙子上的亮片贴花。

不同民族特点的花纹装饰

中国传统服饰纹样

日本传统纹样——松波

泰国传统纹样

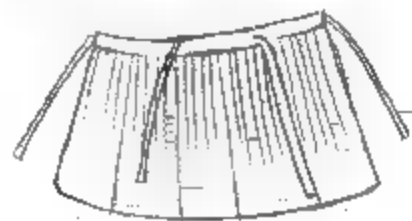
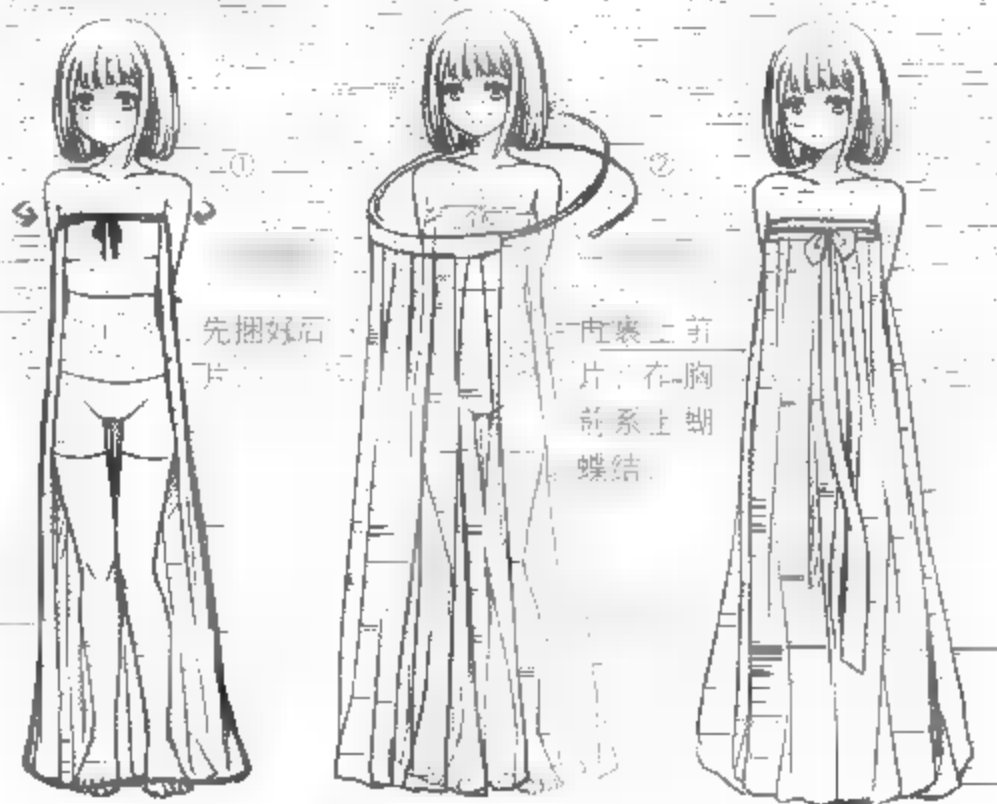
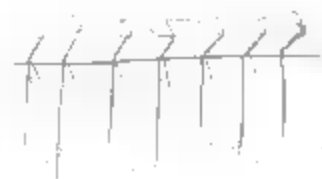
欧式服饰纹样

7.2.1 汉族服饰

汉服是中国汉族的传统服饰，又称为汉装、华服。其特点是交领、右衽，用绳带系结，也兼用带钩等，又以盘领、直领等为补充。下面我们以唐代襦裙和汉代冕服为例为大家讲讲汉服的特色。

唐代襦裙

襦裙的穿着方法：

襦裙分为前后两片，要画好襦裙有必要了解其穿着过程。

襦裙的褶皱是人工缝制的，有两种褶皱方式。

所有褶皱倾向一侧缝制。

单个褶皱平铺缝制。

汉服齐胸襦裙

这是中国古代仕女的典型服饰，在盛唐及五代尤为盛行。上襦为袒胸大袖衫，披肩是披于双臂、垂于前后的飘带。

汉服的鞋子和配饰

中国古代妇女的常见头饰——钗。

中国古代的布鞋。鞋尖有翘头，称为“翘头履”。

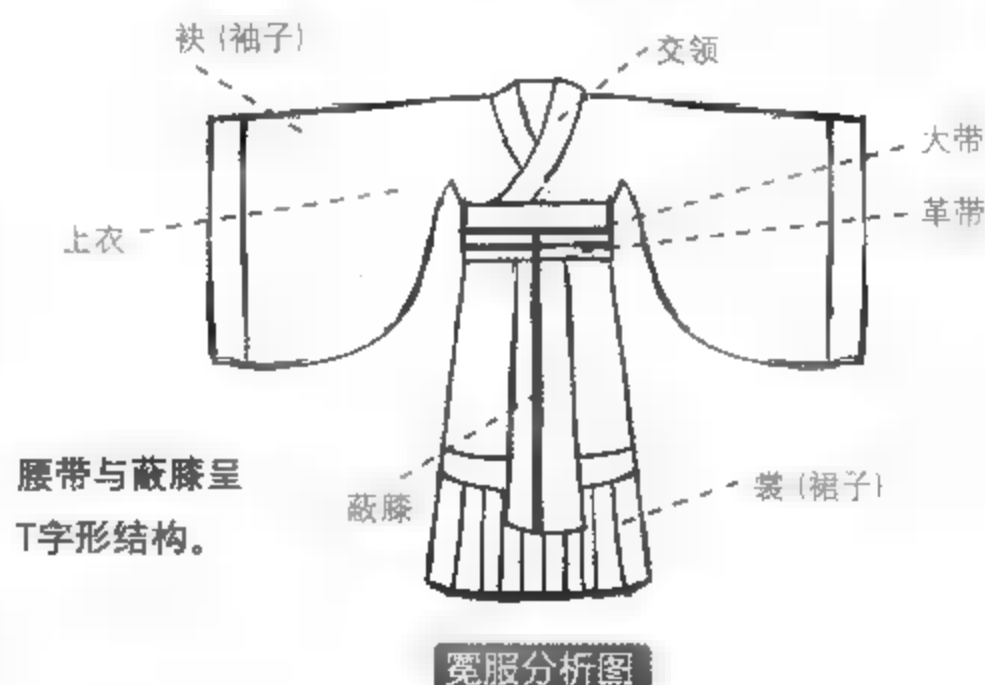
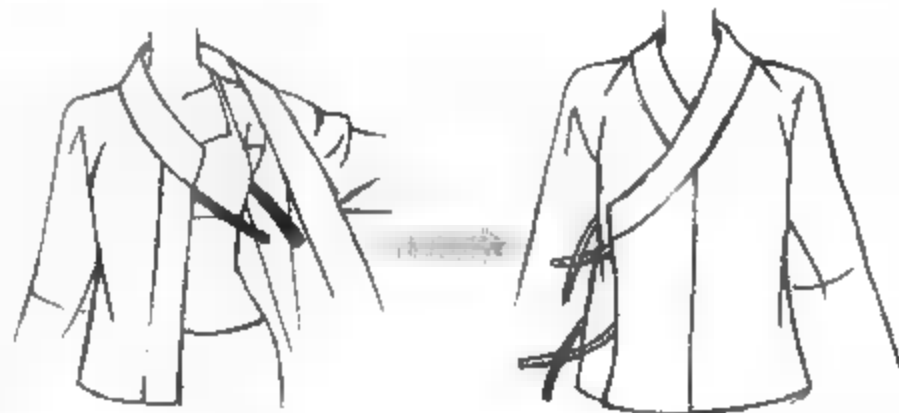
汉代冕服

一套完整的汉服包括小衣（内衣）、中衣（衬衣）和大衣。下面以冕服为例，看看古代帝王穿的大衣形式。

汉服冕服

冕服是中国历代帝王最隆重的服装，用于祭典。冕服为青黑色的上衣和赤黄色的裙子，象征天地的颜色。

腰带与蔽膝呈T字形结构。

冕服分析图

中衣的穿法和款式

● 先将内襟与左腋下衣带系好。

● 再将前襟与右腋下的一对系带系好。

常见的中衣有中衣中裤、中单以及女性穿着的中衣中裙，见下图：

中衣中裤　中单　中衣中裙

7.2.2 日本民族服饰

和服是日本民族的常见服装。和服的种类很多，不仅有男女之分，未婚与已婚之分，而且有便服和礼服之分。下面以几套常见的和服为例为大家讲讲和服的画法。

和服分析图

腰带有花样。

女士和服采用宽腰带，一般在身后打成蝴蝶结或方形枕的样式。

和服背面效果

大振袖和服

和服属于平面裁剪，几乎全部由直线构成，即以直线创造和服的美感。绘制时注意用线的长直和柔美。

和服的鞋子和配饰

与和服搭配的鞋子包括草履和木屐等，袜子则是二趾袜最为常见。

草履

手袋

男式和服款式少，色彩较单调，多深色，腰带细。

裤

打掛

纹付羽织裤分为三件式，羽织、裤和里面穿的打掛。

羽织

纹付羽织裤

纹付羽织裤的背面效果

狩衣为神职人员的专用着装。在内衣外面要披上单，下身穿上红色的大口袴和表袴，上身再穿上袙，之后套上长裾，最后穿上外袍。

狩衣分解示意图

狩衣

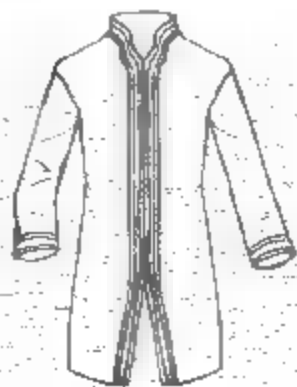
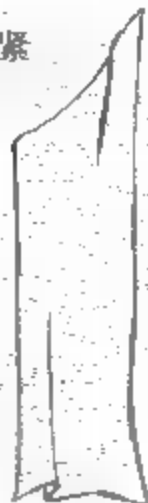
7.2.3 蒙古民族服饰

蒙古族服饰称为蒙古袍，主要包括长袍、腰带、靴子、首饰等。下面看两套典型的蒙古袍。

蒙古服饰的装饰色彩浓重，绘制时注意体现服饰细节。珠宝的搭配和服饰纹样要符合民族特点。

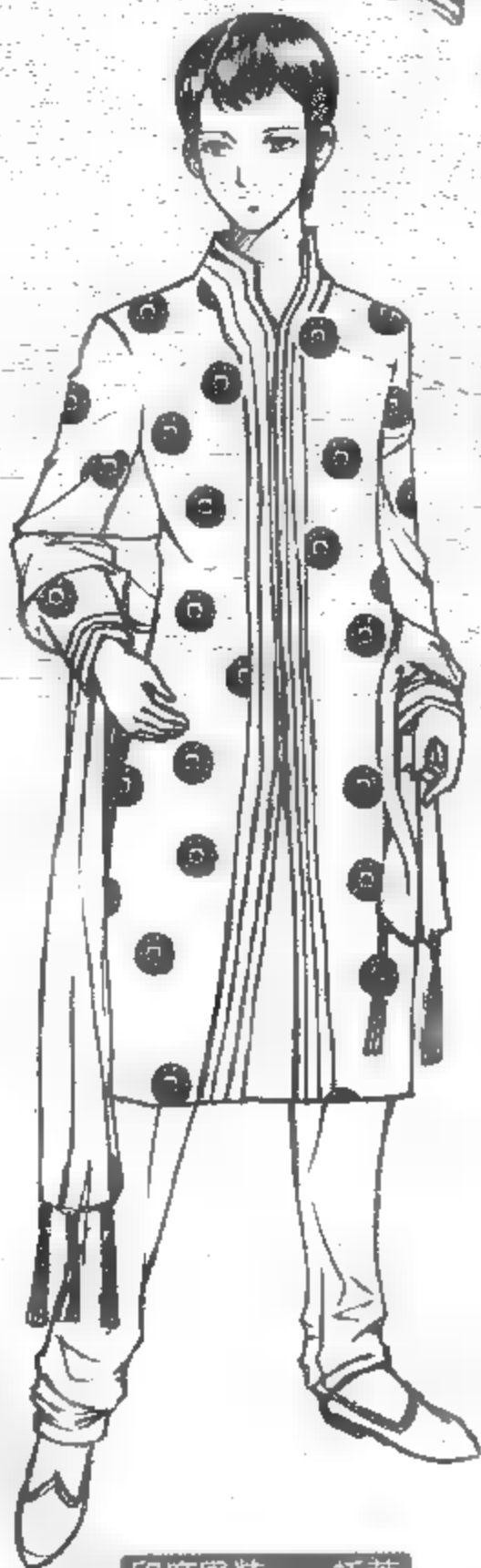
由于地域特征，蒙古服饰必须既有较强的防寒作用又便于骑乘，长袍、坎肩、皮帽、皮靴自然就成了他们的首选。

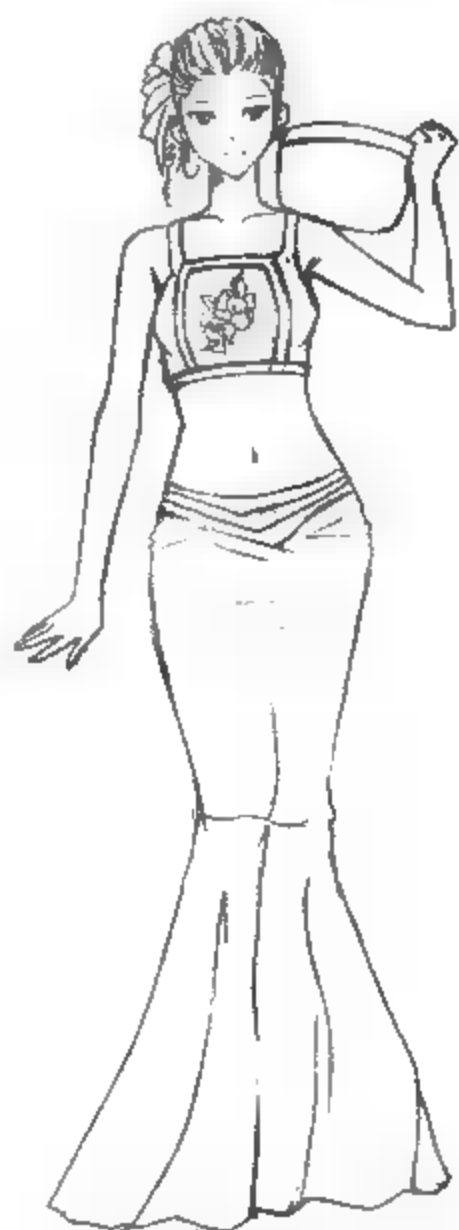
7.2.4 印度民族服饰

由于地域的特点，印度民族服饰具有凉爽、轻质的特点。纱丽是印度女性独特的装束，绘制时要注意画出准确的褶皱和飘逸感。

❶ 汉服襦裙

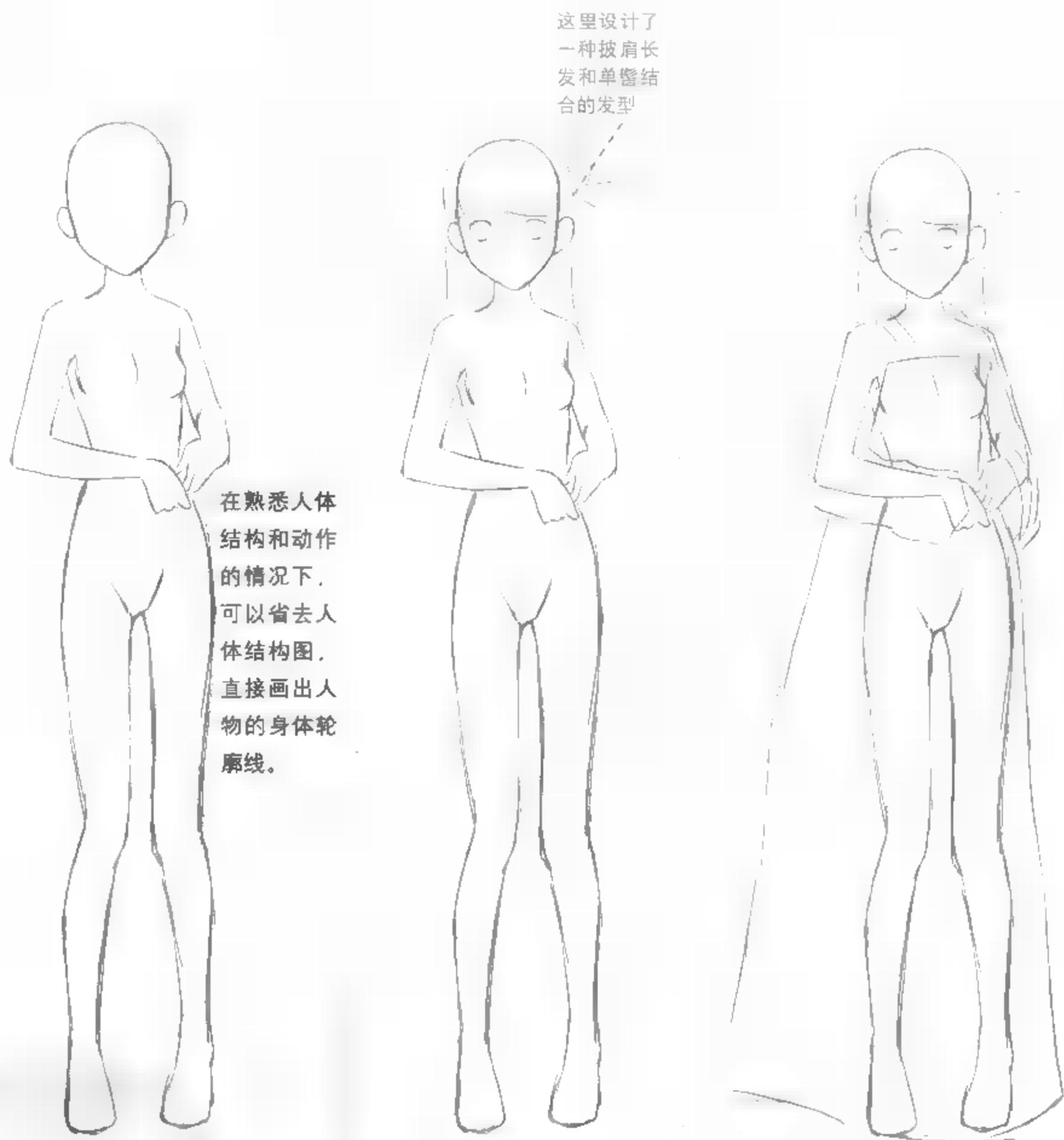
❷ 希腊民族服饰

❺ 日式浴衣

❸ 童装汉服

❹ 日本狩衣

6 希腊民族服饰
7 苏格兰民族服饰
9 中式旗袍
8 傣族服饰
10 朝鲜民族服饰

特训练习

绘制穿汉服的女性

在熟悉人体结构和动作的情况下，可以省去人体结构图，直接画出人物的身体轮廓线。

❶ 画出人物的轮廓线，注意动作的表现和头身比例。

❷ 在人体轮廓的基础上大致描绘出人物的头部造型，这里包括五官和发式。

❸ 大致画出服饰的外轮廓，画出上衣和裙子分区，以及裙子的蓬松感。

❹ 在步骤3的基础上仔细描绘人物的服饰分区和褶皱表现。

这里回忆一下黑发的表现方式，留出高光，用笔从两边向高光部分刷。

❺ 进一步刻画细节，用排线表现出服饰的内外层次。

❻ 整理草稿，画出定稿，并把头发涂黑，为飘带加入小碎花。完成。

07.3 现代服饰

现代服饰的款式多种多样，大致分为休闲服饰、职业制服和礼服三类。本节我们着重讲解三类服饰的总体特征，最后再补充讲解女式内衣的绘制。

7.3.1 休闲服饰

休闲服饰是休闲场合的着装，主要特征为简约、轻松。下面看几套典型的休闲服饰的设计与绘制。

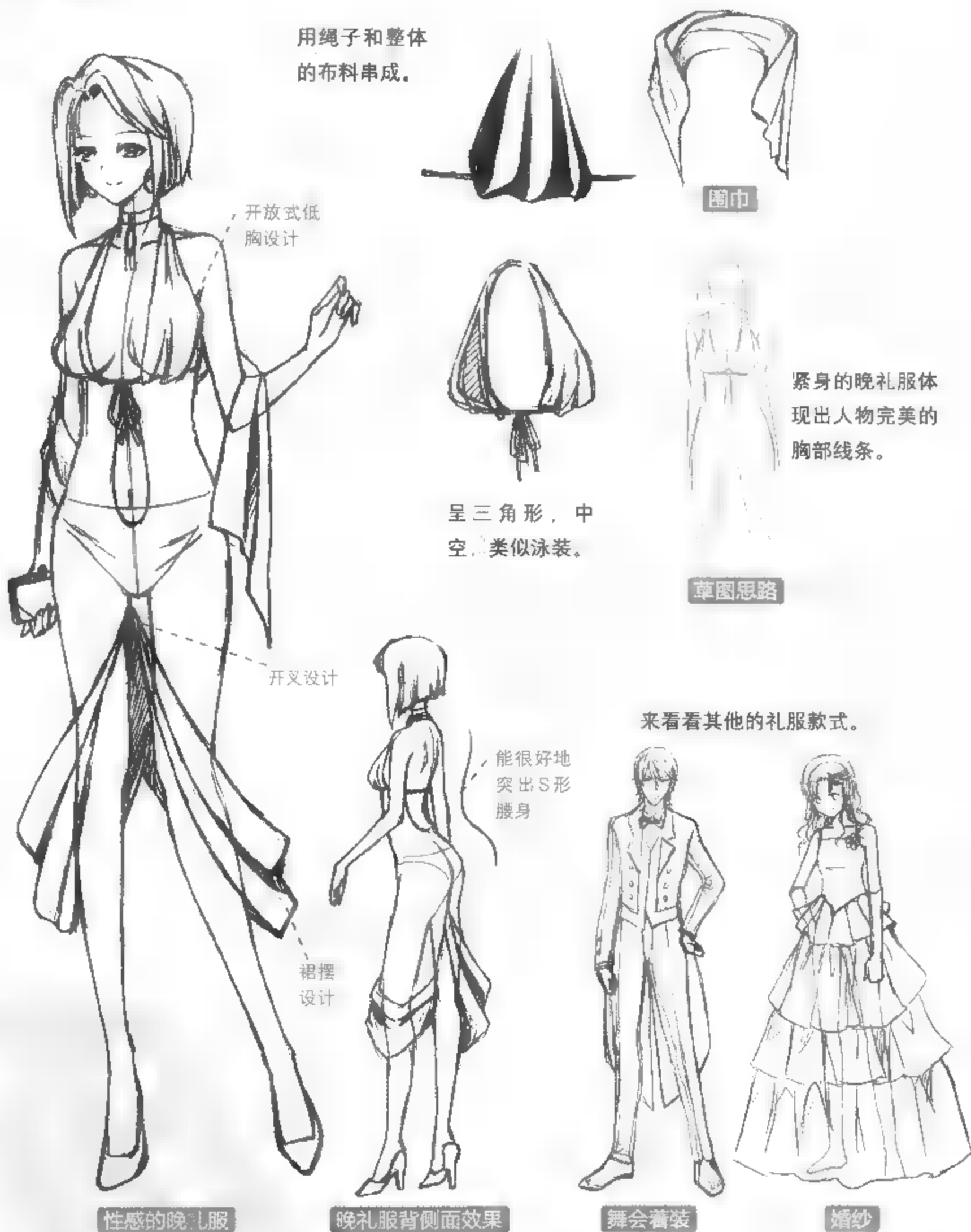
有的休闲服饰也具有装饰效果，根据个人性格的差异而定。

7.3.2 职业制服

职业制服是根据人物特定的工作、学习环境而特别定制的具有普遍性的服饰。

7.3.3 礼服

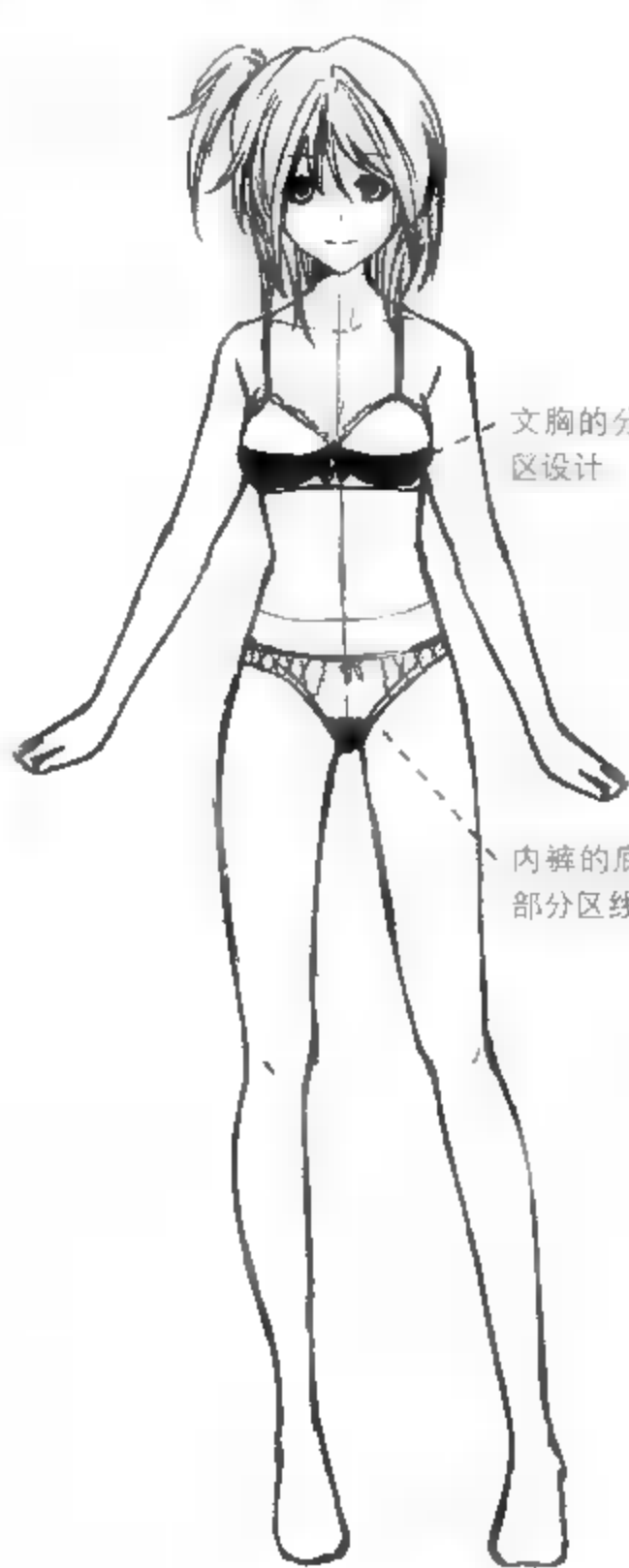
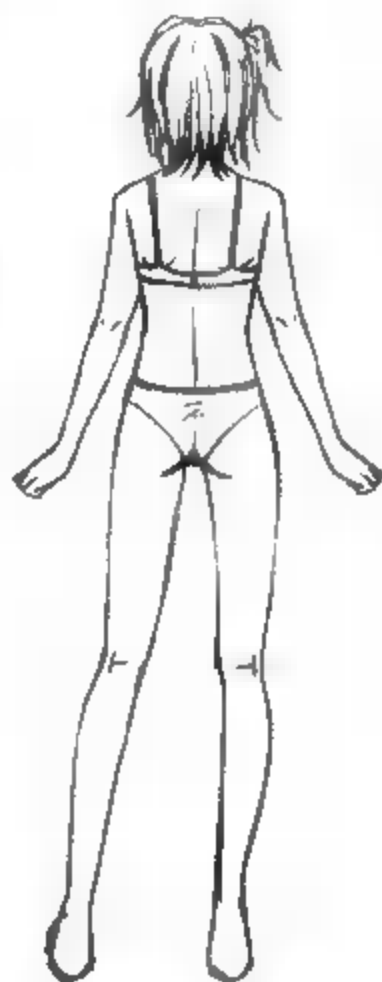
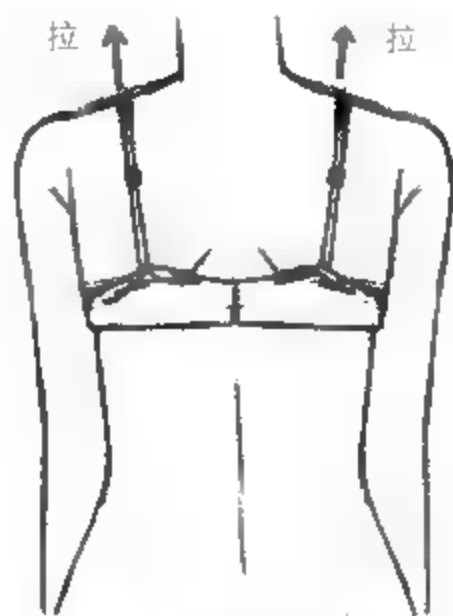
礼服是在宴会或者庆典上的着装，根据场合的不同有不同的设计方向。主要风格有庄重、典雅、精致等。

性感的晚礼服　晚礼服背侧面效果　舞会着装　婚纱

7.3.4 女式内衣

内衣的画法非常简单，但是要体现出真实感，还要注意一些小细节。

文胸的分区设计

内裤的底部分区线

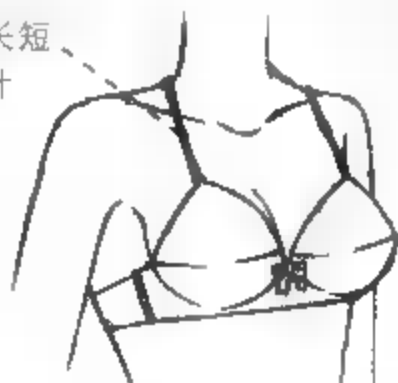
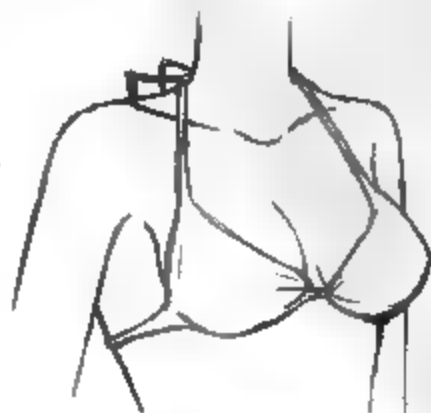
分区线

将胸部托起，有塑形的作用。

由于肩带的拉力，内衣背面的肩带接缝有向上突起的趋势。

内裤的紧身弹力使臀部上的褶皱呈横向。

女式内衣

女式内衣的背面

内衣和泳装的区别

绘制内衣要用分区的方式，罩杯和带子都要分开画。泳装可以整体表现。

内衣

泳装

07.4 幻想服饰

漫画在服饰上的张力主要表现在幻想服饰上，科幻和魔幻漫画中的服饰最有代表性。本节我们看看未来服饰和魔幻服饰的设计和画法。

7.4.1 未来服饰

绘制未来服饰主要注意科幻感，特殊的材质和超现实的设计思路是表现绘制的重点。

7.4.2 魔幻服饰

魔幻服饰的设计空间更大，但总体上都以各国古装为原型进行变形和元素添加。

07.5 盔甲类服饰

盔甲是人类在武力冲突中保护身体的器具，也叫甲胄、铠甲。其中盔与胄都是指保护头部的防具；铠与甲是保护身体的防具。本节我们看看盔甲的绘制。

技术专栏

■何表现出盔甲的质感

作为服饰，盔甲的绘制也■根据身体的轮廓来画，但是与布料相比，硬质的铠甲更■注重立体感和透视感的表现。

根据视角调整护肩的内部可视范围。

金属的■环厚度■合适，上下圆弧的弧度要均等。

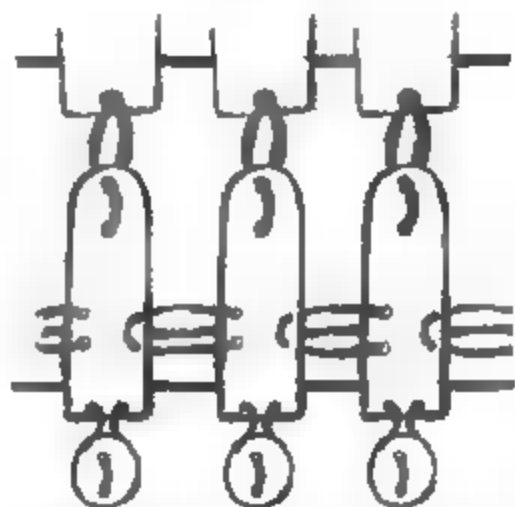
半侧面可见■显的金属厚度，加入阴影能增加质感的表现。

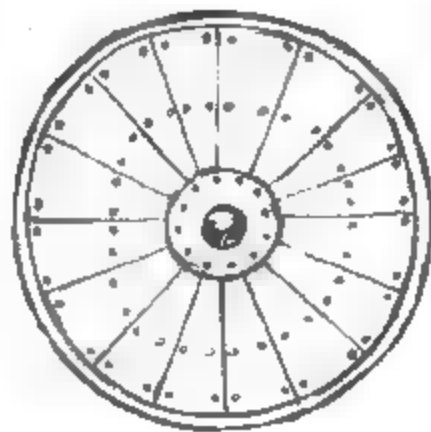
使用普通的水手服作为打底装设计出的幻想铠甲。

7.5.1 中国古代的盔甲

中国古代的盔甲多用犀牛、[illegible]鱼等动物的皮制成，也有木甲、铁甲。下面看一款大家熟悉的明代盔甲。

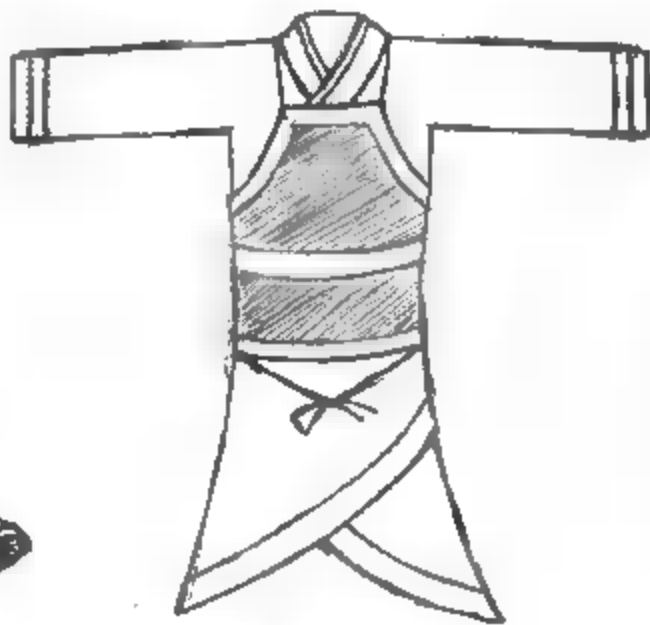
帽子上有红缨

护肩和铠甲主体用系带连在一起

铠甲主体是一片一片地用金属丝穿成。

有的头盔有护耳设计。

中国古代武器——盾

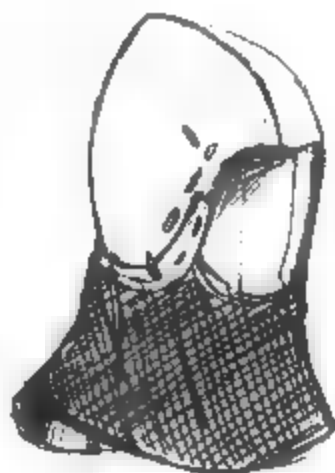
士兵常备的战刀

来看看其他朝代的战甲。

明早期铠[illegible]

秦朝士兵铠甲

清朝的黄金甲

7.5.2 欧洲中世纪的盔甲

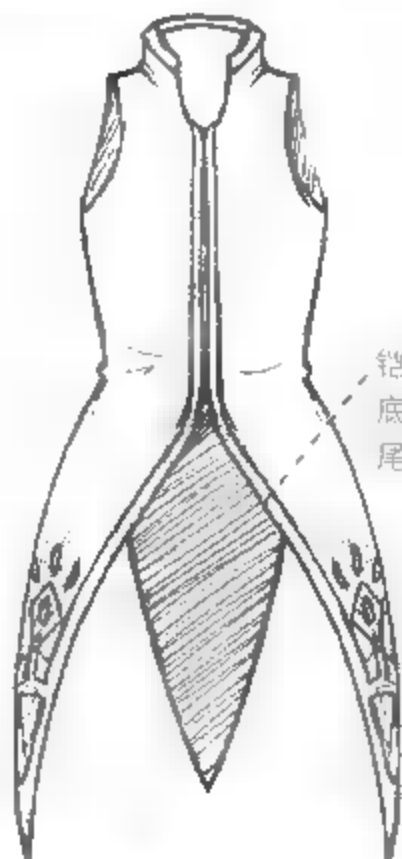
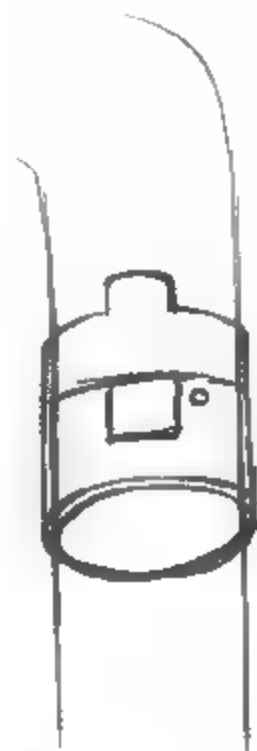
欧洲中世纪盔甲主要是铁质，护体面积较大。绘制时要注意表现出盔甲的金属质感。

7.5.3 幻想类盔甲

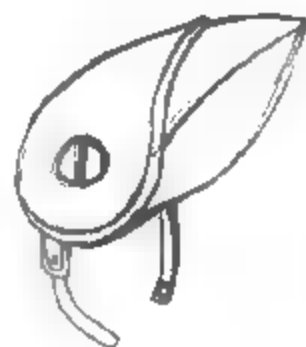
幻想类盔甲的设计尺度很大，可以加入天马行空的想象。下面看一套以动物原型为设计思路的女性盔甲。

机械猫耳

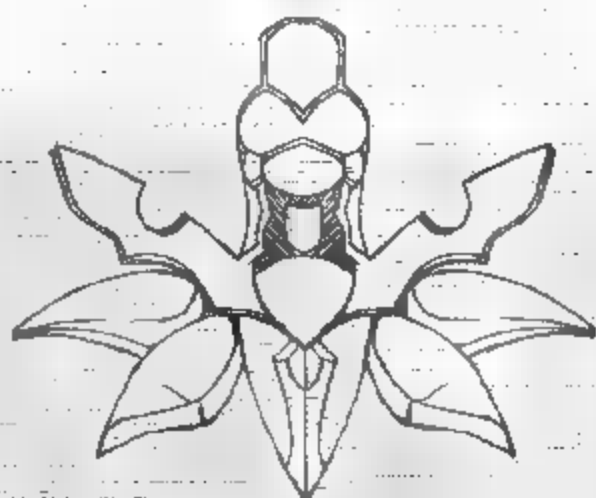
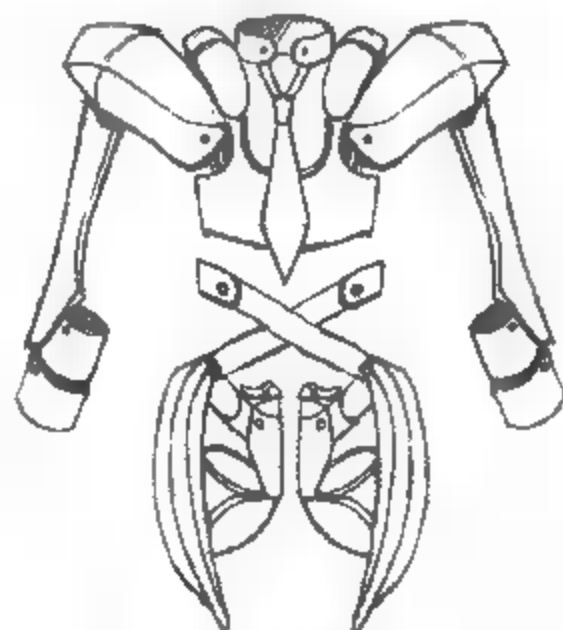
铠甲的打底装有燕尾设计

幻想女性盔甲

这是一套具有魔幻感的盔甲，护肩和护臂的夸张表现使整套盔甲具有超现实的吸引力。

护耳

机械猫耳和护耳是连接在一起的。

护肩

护肩的设计思路来源于鸟嘴。

1 花瓣式软质铠甲

2 重型钢铁铠甲

特训练习

绘制身穿重型盔甲的女战士

❶ 首先画出女性的身体，注意表现出女性身体的柔美感。

❷ 为人物添加发型、五官的大致轮廓。

❸ 设计头盔样式。

❹ 设计出盔甲主体的样式，这里包括护颈、护肩、护胸、护腰几大特定元素。

❺ 设计保护四肢的护具。

❻ 加入道具。这个穿着重型盔甲的女战士草图就完成了。

❼ 刻画细节，加重线条，突出层次。完成。

07.6 Q版服饰的简化变形

Q版服饰在形式上与正常服饰并无多大区别，其主要区别在于对褶皱的省略和对细节的简化。本节我们来学习如何简化Q版服饰。

技术专栏

Q版服饰的变形原理

不同比例的Q版有不同程度的变形。下面以裙装美少女为例，看看如何从正常头身的服饰变为Q版服饰。

6头身正常人物的服饰细节明显，褶皱丰富。

人工的荷叶镶边细节明了

裙子的纵向褶皱很多

细致到可见缝纫线

根据脚型绘制

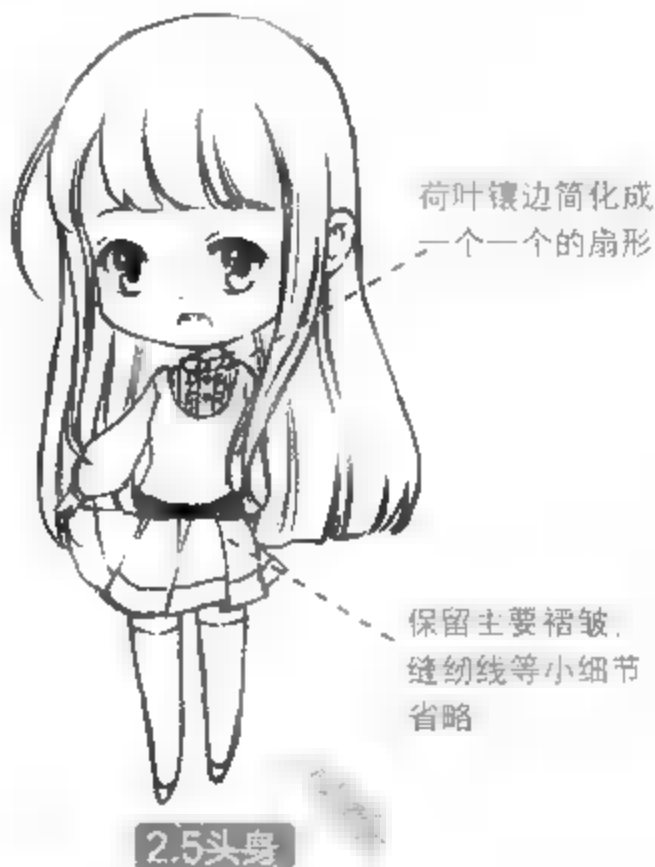
6头身

荷叶镶边简化成一个一个的扇形

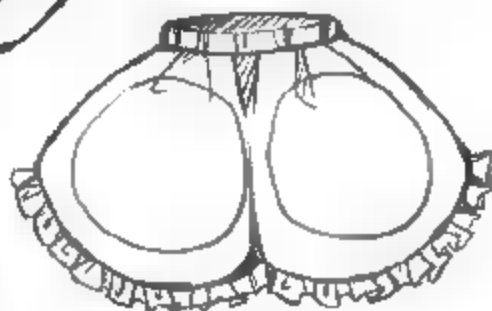
保留主要褶皱，缝纫线等小细节省略

2.5头身

荷叶镶边简化为整体的方块形

没有腰身了，裙子完全平面化

1.5头身

7.6.1 Q版民族服饰

Q版民族服饰在形式上未作简化，只是装饰效果减弱。

7.6.2 Q版现代服饰

Q版现代服饰也保留了多样化的特点。下面看几套典型的Q版现代服饰。

秋冬季休闲服

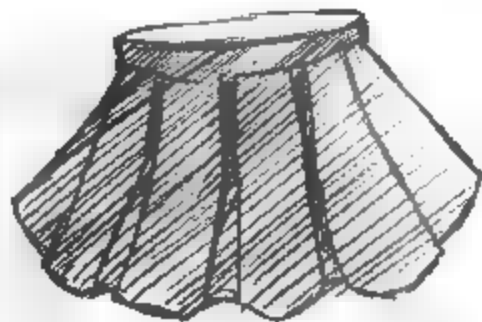
羽绒背心

仍然要表现出羽绒的蓬松感。

格子衫

Q版的水手服样式与正常的水手服样式没有差异，蝴蝶结可以简化表现。

水手服

西装

百褶裙的褶皱可以减少一些。

袖口省略掉了。

7.6.3 Q版幻想服饰

Q版幻想服饰也要考虑人物的角色特点，设计上以简洁为宜。

实例展示 Examples Show

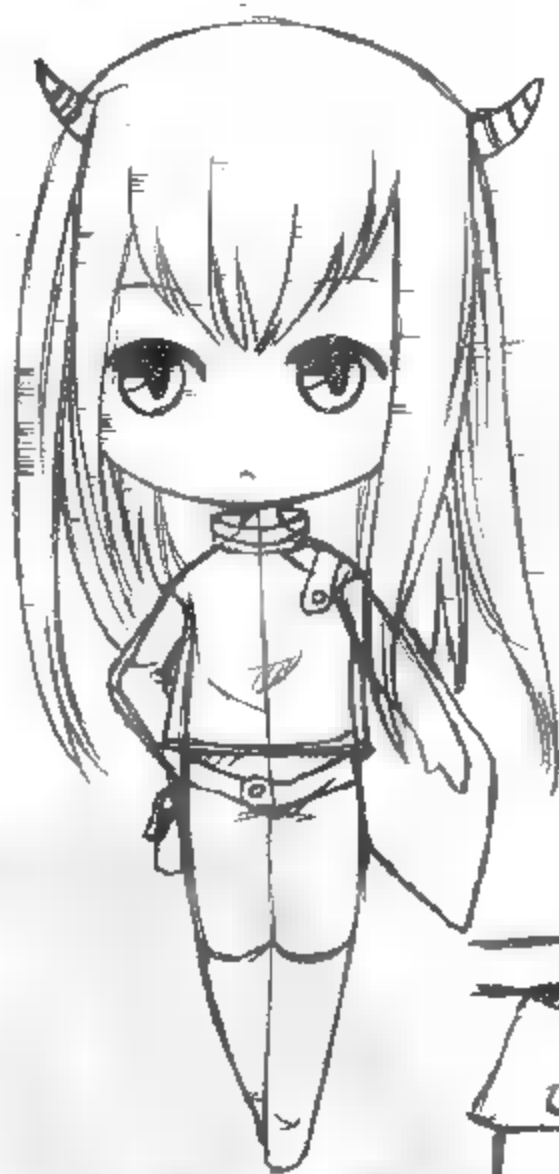
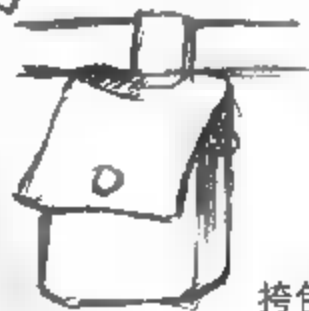
不同样式的Q版服饰

 制服

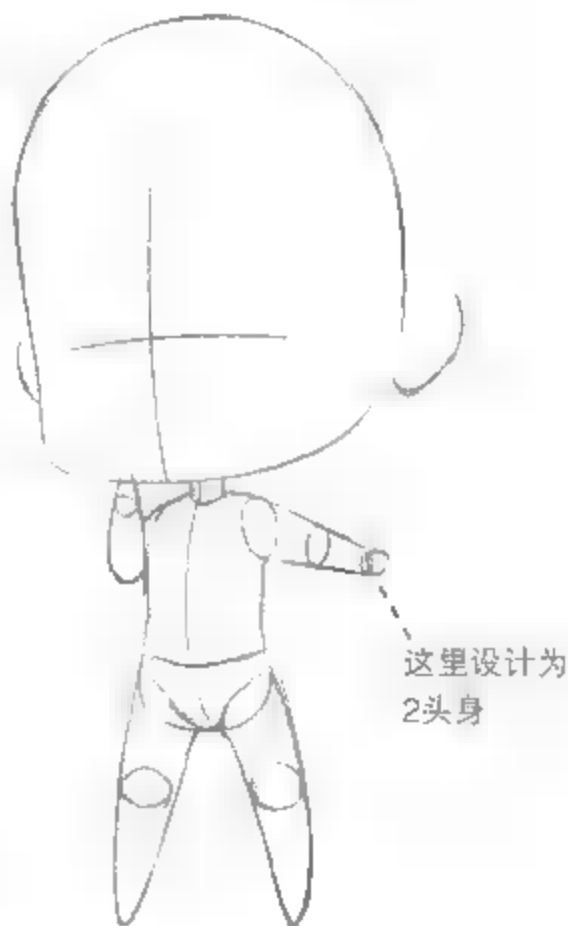
❷ 日式浴衣

❸ 科幻服饰

❹ 猫女装

❺ 女仆装

❻ 休闲装

特训练习

绘制可爱的Q版女仆

❶ 先画出Q版人物的身体结构。

❷ 在人体构架上添加具体形象，画出女仆装的外轮廓和一些重要细节。

❸ 细化线条，刻画出眼睛瞳孔、头饰褶皱等细节。

❹ 清理结构线，加入深色区和层次感。完成。

第8章

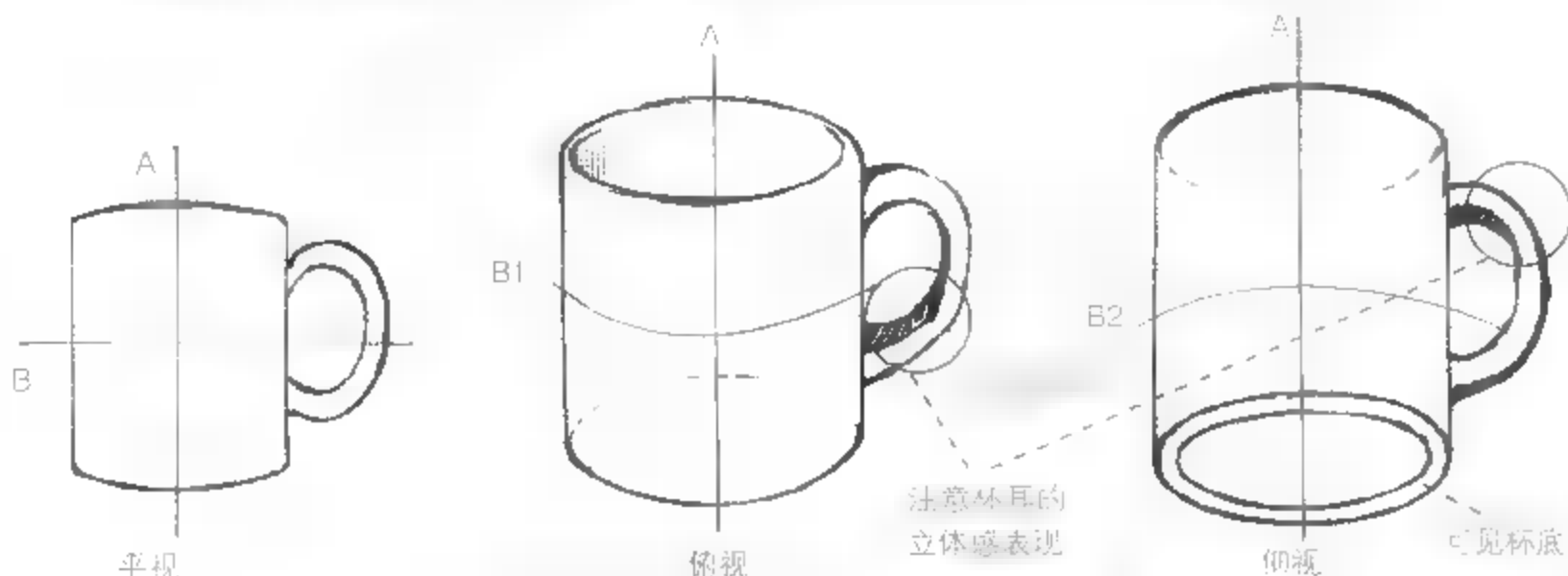
如何绘制道具

08.1 生活道具的绘制

专业用具、居家用品、食物道具、交通工具等生活中常见的道具，在漫画中的表现十分广泛。本节我们具体介绍这些道具的造型以及绘制要点。

技术专栏

如何表现道具的立体感

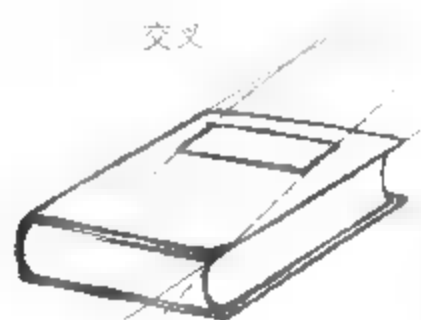
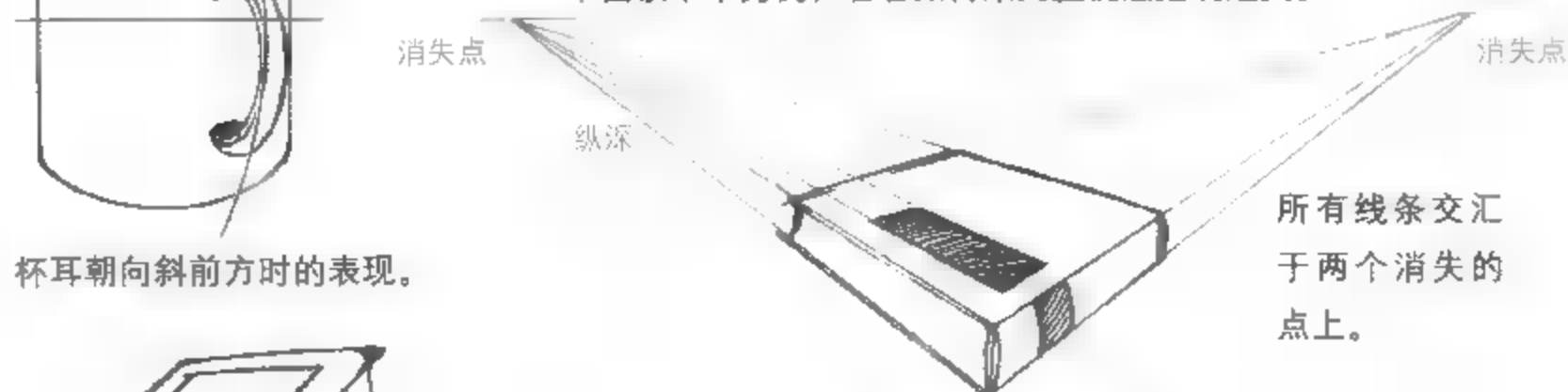
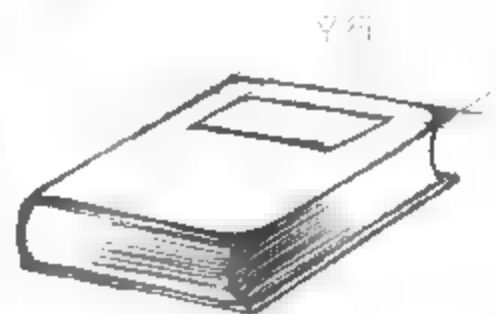
任何道具都是在三维空间中存在的，绘制时注意把握准确的透视以表现物体的立体感。

A表示中心线，B表示水平线。水平线下弯，杯子表现为俯视状态，可见完全的杯口。水平线上弯，杯子表现为仰视状态，可见杯底。

下面以书本为例，看看如何采用透视法绘制道具。

杯耳朝向斜前方时的表现。

所有线条交汇于两个消失的点上。

两点透视绘制出的书本

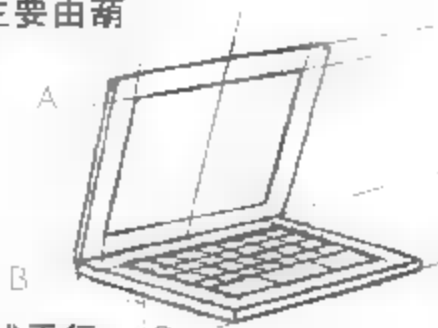
封面的标签透视错误。

一点透视绘制的书本

封面贴标的边缘应与书的边缘平行。

8.1.1 专业用具

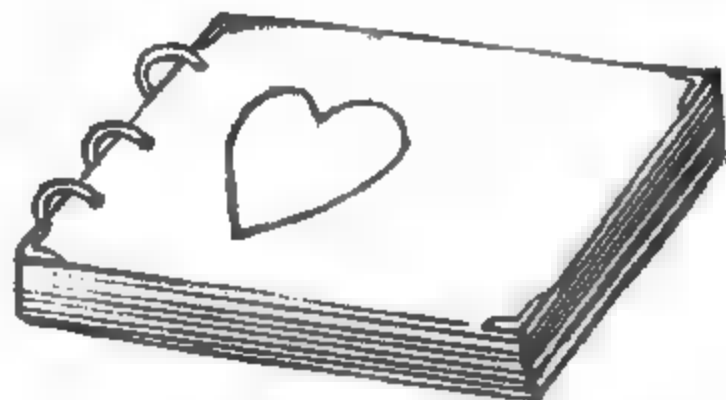
专业用具的种类十分丰富，这里我们举几个有代表性的例子，了解其特点和绘制方法。

吉他

吉他是专业的音乐道具，主要由葫芦形琴身①和琴弦②组成。

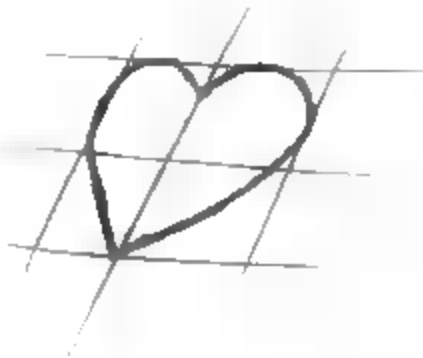
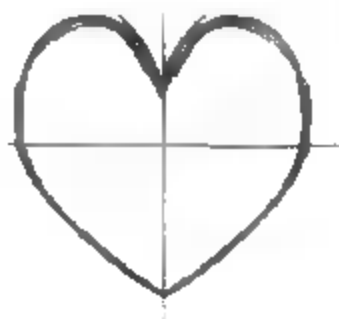
笔记本电脑

右图中的ABC线平行。

绘制笔记本电脑要注意所有横向边和所有纵向边要平行，包括键盘的走向。

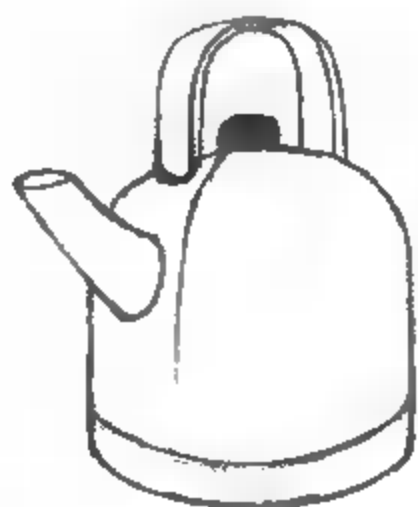
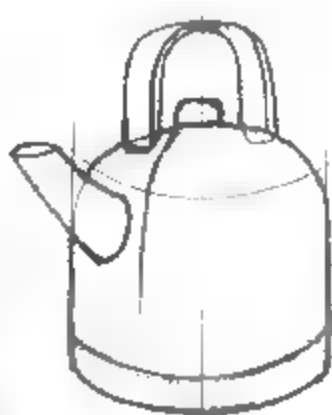
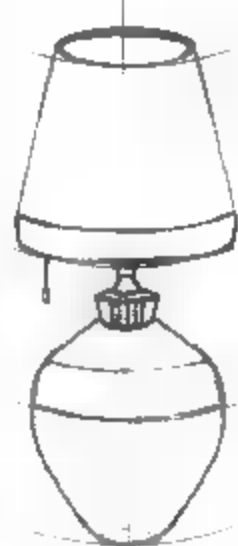
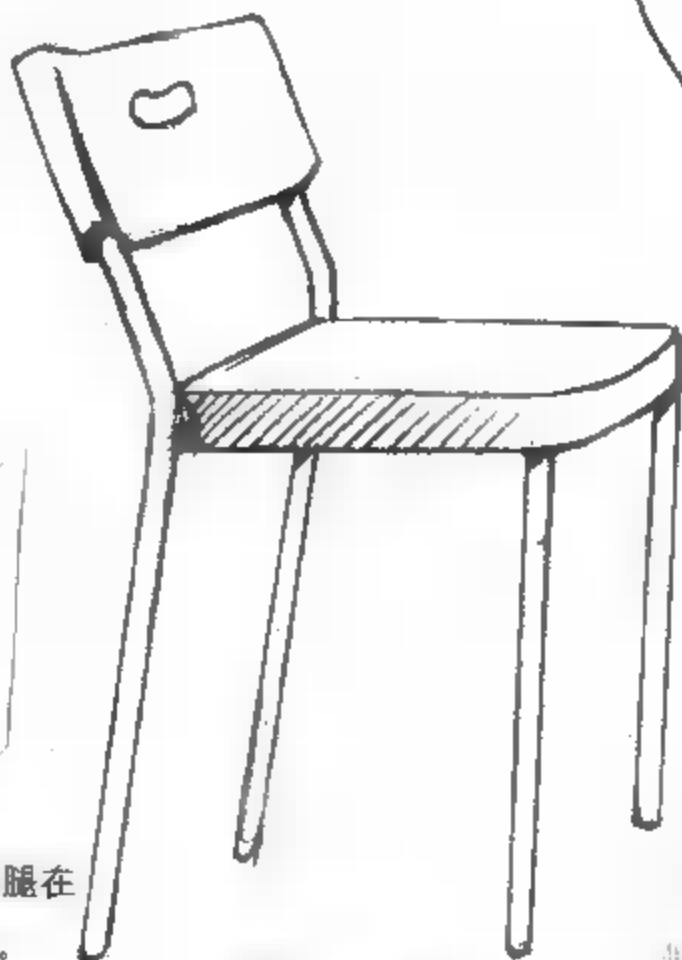
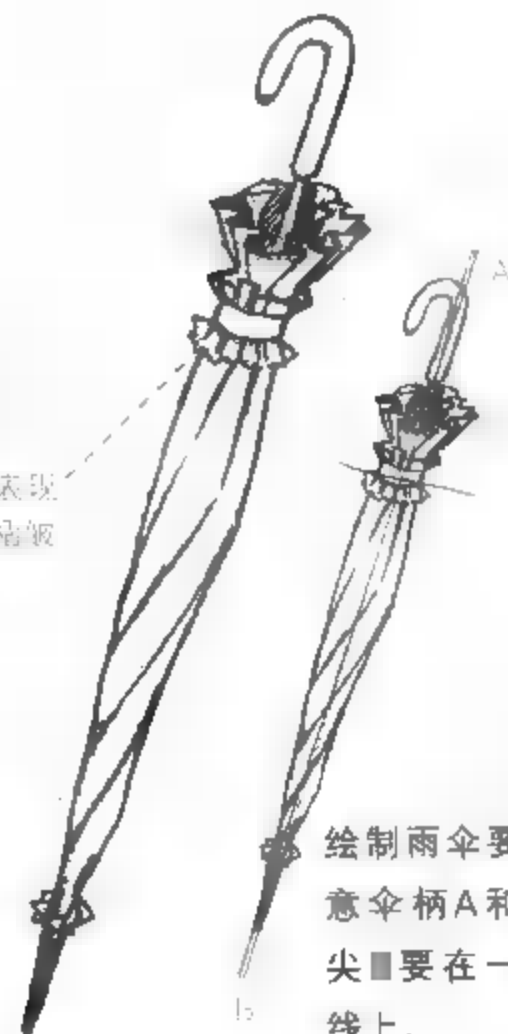
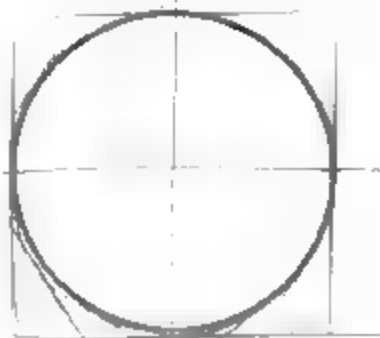
机身①和镜头②的透视要一致。

相簿

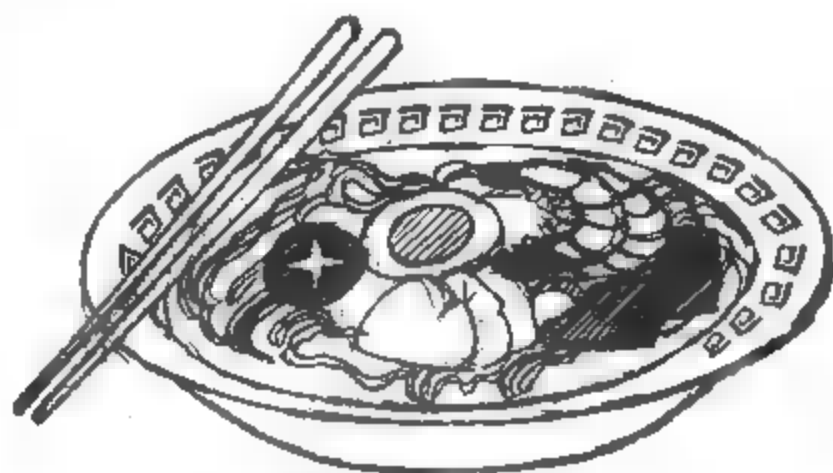
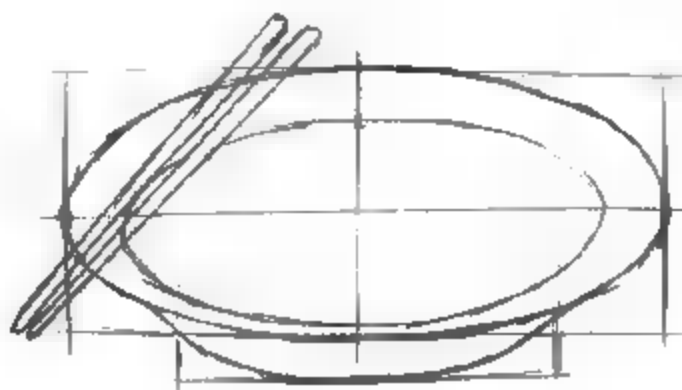
相簿封面心形图案的透视表现是准确绘制这本相簿的关键。

相机

相机是由有一定厚度的机身和镜头组成的，在绘制时注意两部分的立体感表现。

心形的透视变形方法

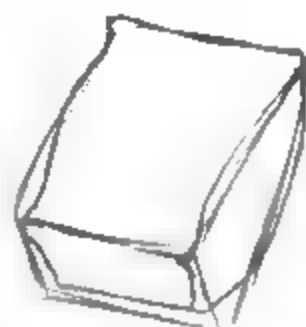
8.1.2 居家用品

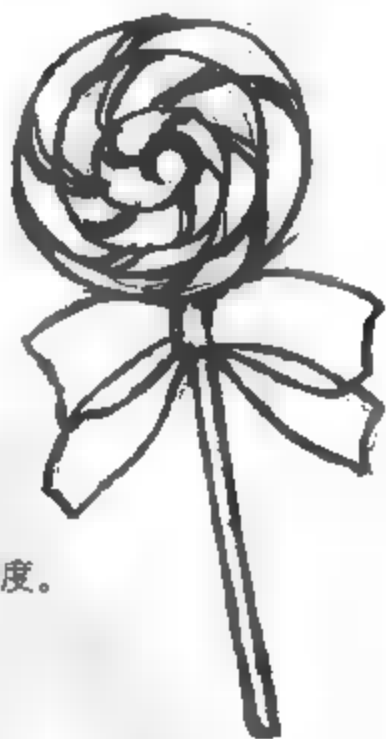
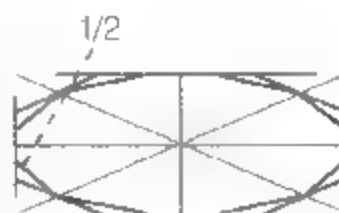
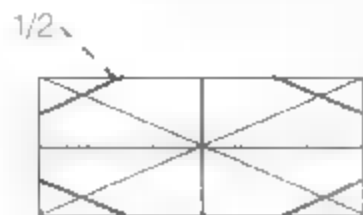
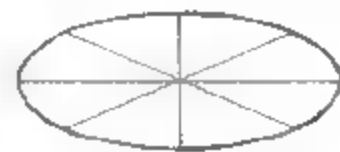
居家用品的材质各有不同，在绘制时要注意质感和细节的表现。

8.1.3 食物道具

绘制食物道具的同时要注意餐具的绘制、食物的细节表现。下面来看几种有代表性的食物。

拉面

绘制透视准确的碗，要注意碗口和碗底椭圆形的绘制要匀称。

易拉罐

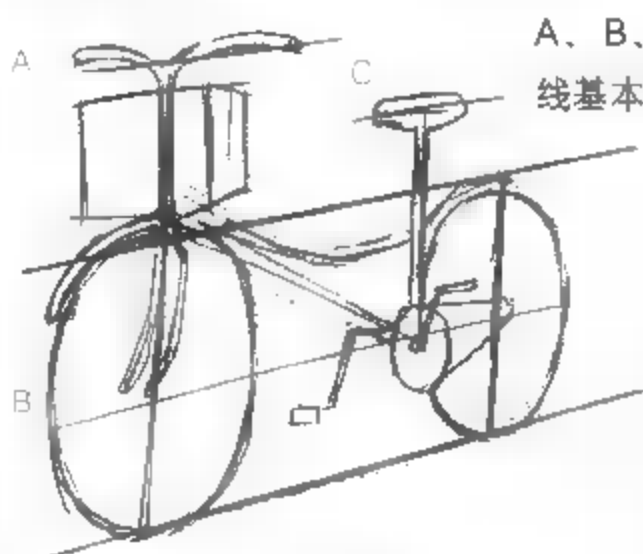
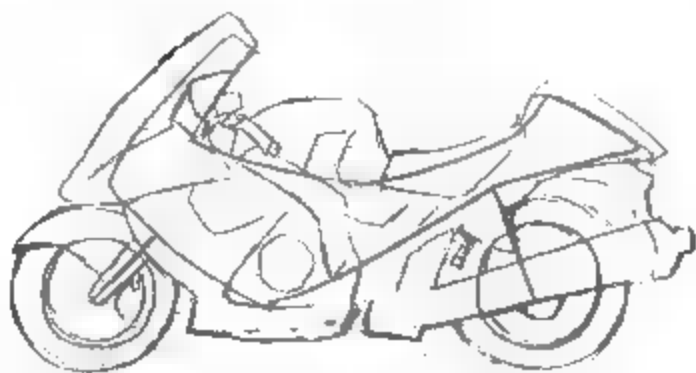
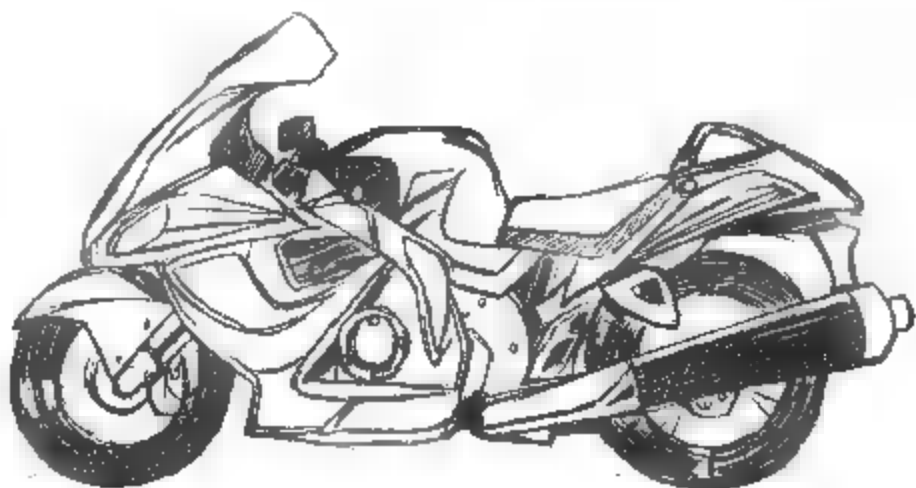
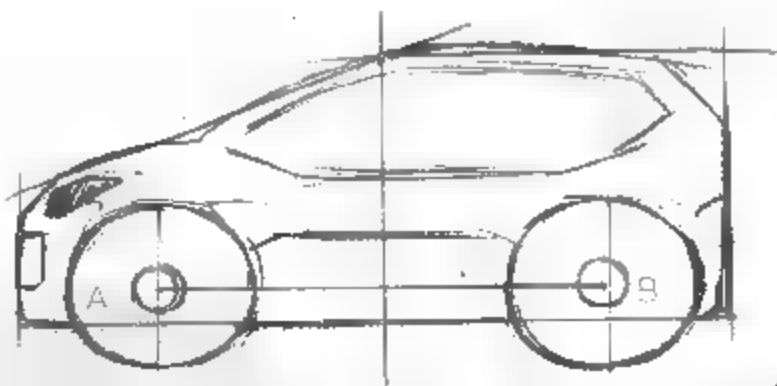
实际上是圆柱体。

狗粮

袋装食品可以将袋子看做不规则的立方体。

再薄的物体都有厚度。

棒棒糖

8.1.4 交通工具

交通工具由很多零部件组成，这决定了我们在做艺术表现时需要适当地省略其机械性，而保留外部造型。下面看几种常见的交通工具是如何表现的。

A、B、C几条横线基本平行。

自行车

绘制有透视感的自行车要注意龙头A、轮胎连接线B和座椅C要基本平行。

正侧面的摩托车可以按照分区域的方法绘制。车身使用勾形表现。

摩托车

绘制正侧面的小汽车要注意前轮胎A和后轮胎B之间的距离要适中。

小汽车

实例展示 Examples Show

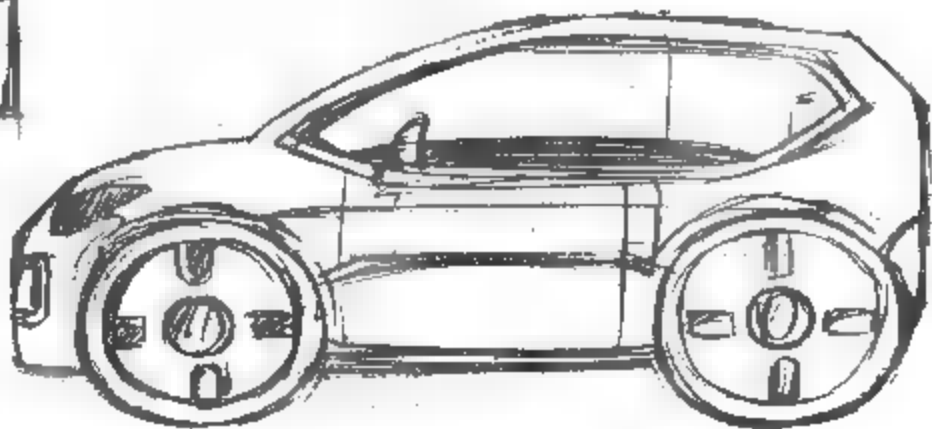
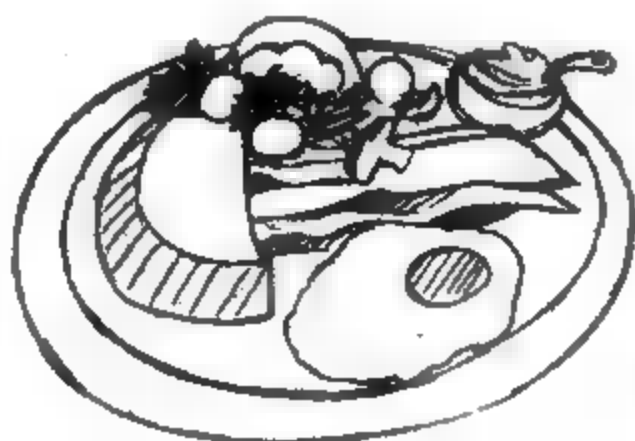
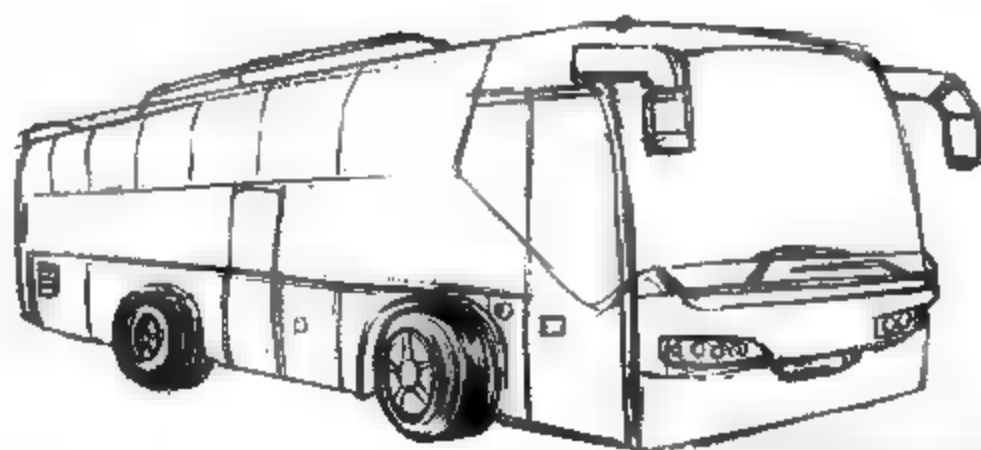
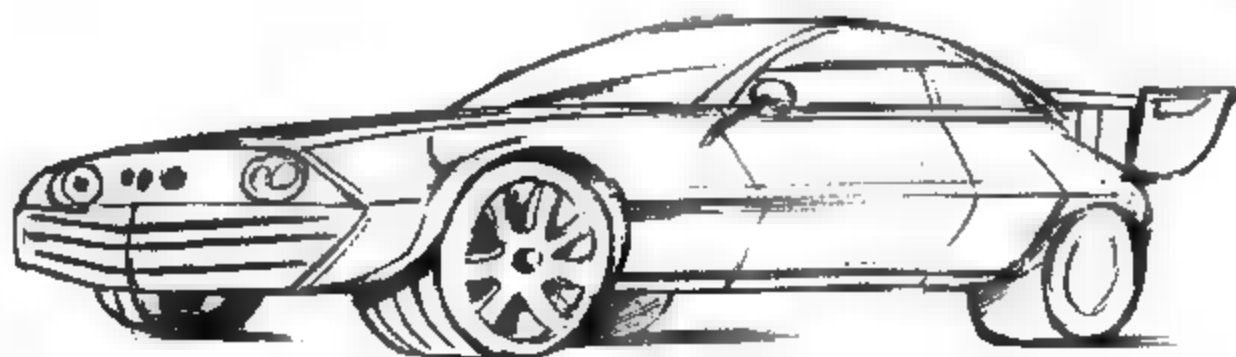
❷ 西餐

❸ 电话

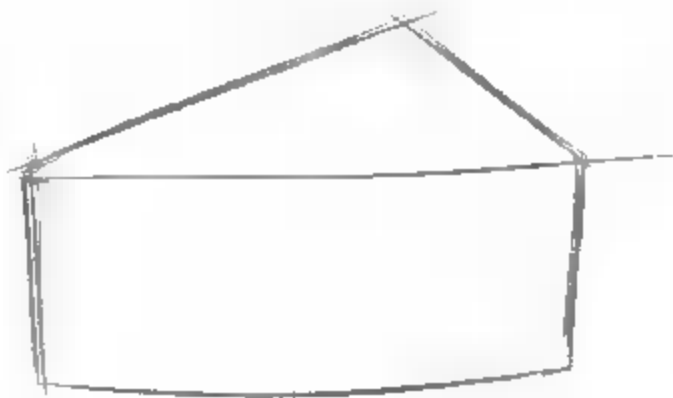
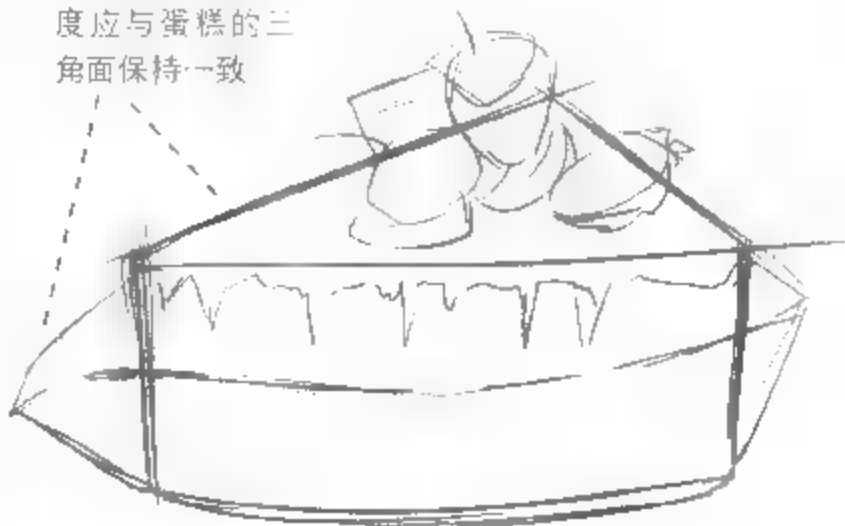
❶ 香水

❺ 草莓蛋糕

❹ 水果刀

❻ 公交车

❼ 跑车

特训练习

绘制一块可口的草莓蛋糕

❶ 首先画出表现蛋糕基本型的三棱柱结构。

❷ 在三棱柱的结构上添加草莓、奶油以及蛋糕纸等元素。草莓蛋糕的结构图就完成了。

❸ 在结构图的基础上刻画蛋糕的细节，包括奶油层的小突起和蛋糕纸的褶皱。

❹ 涂黑蛋糕的巧克力层，进一步刻画细节，添加阴影。一块可口的巧克力蛋糕就完成了。

08.2 战斗道具的绘制

冷兵器、现代武器以及幻想兵器在某些特定题材的漫画作品中非常常见。要画好各类兵器除了注意其基本造型外，还要注意把握立体感。

技术专栏

战斗道具与手部的契合

战斗道具常使用手握式，因此与手的契合表现显得尤为重要。下面在学习战斗道具的绘制前，我们先看看如何画好握着兵器的手。

手部握东西的动作表现。

中部镂空

A

B

握着日本刀的手

A.手背为正视点。

B.第一指关节到第二指关节形成的手指平面为正视点。

刀的不同握法

竖握

横握

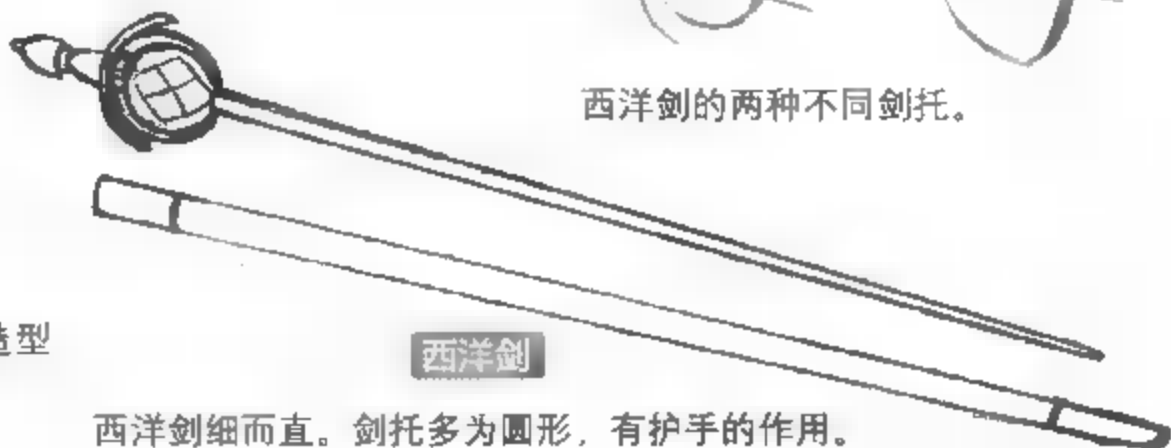
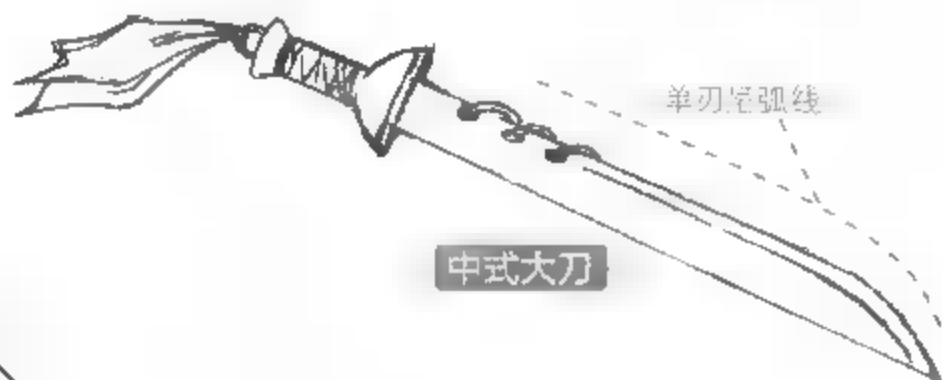
下面再看看握枪的手。

机枪与身体不仅在手部有契合，而且手臂也有抱紧的动作。

手背朝外　手心朝外

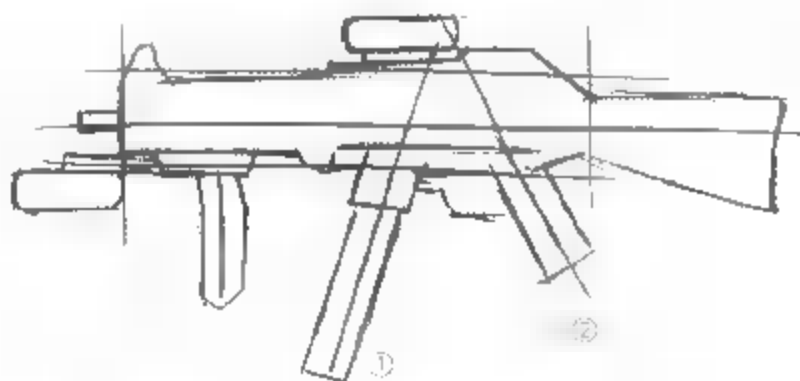
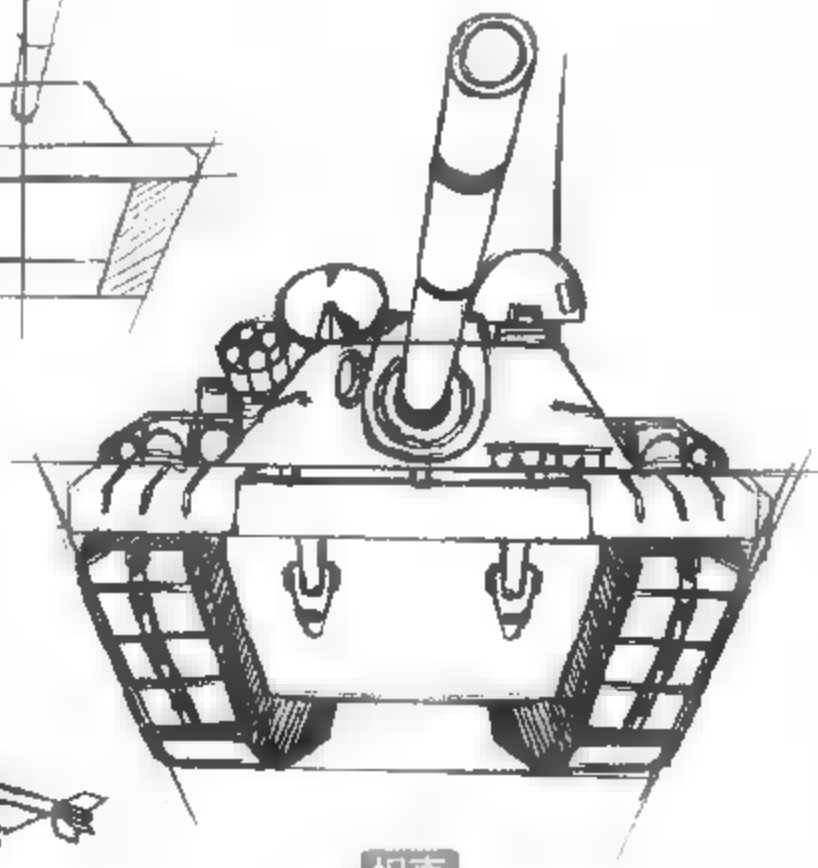
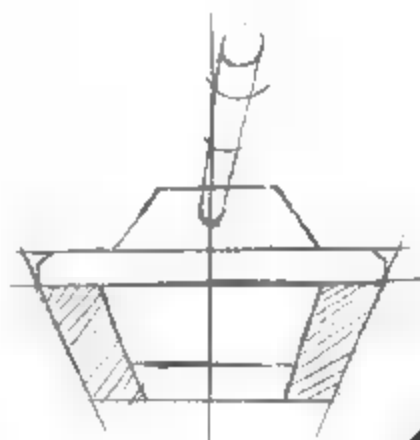
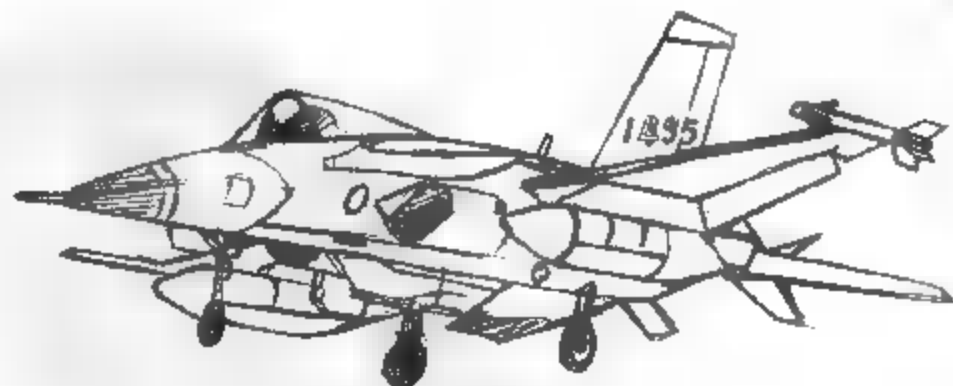
扣扳机的手在握枪的基础上伸出食指摸扳机。

8.2.1 冷兵器

绘制冷兵器要注意其基本造型，可以借助直尺画出长直线来表现冷兵器。

8.2.2 现代武器

现代武器构造复杂，型号多样，这里列举几种常见的武器加以分析。

手枪

机关枪

坦克

战机

8.2.3 魔幻兵器与科幻武器

魔幻兵器以冷兵器为主要原型，重装饰效果。科幻武器更加天马行空，多以现代武器为原型，重机械效果。

双头斧的斧面B与手柄A呈垂直交叉。

魔幻双头斧

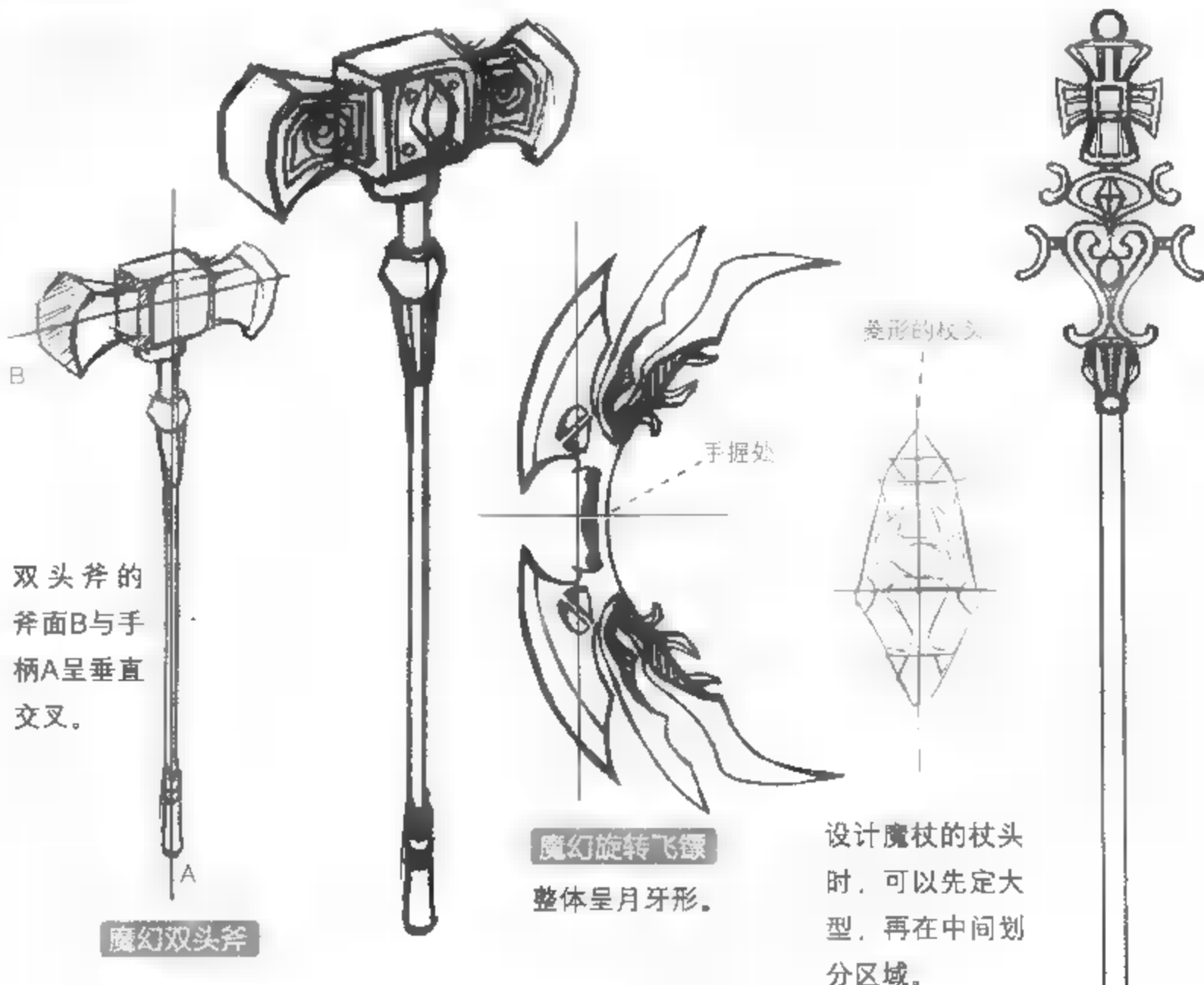
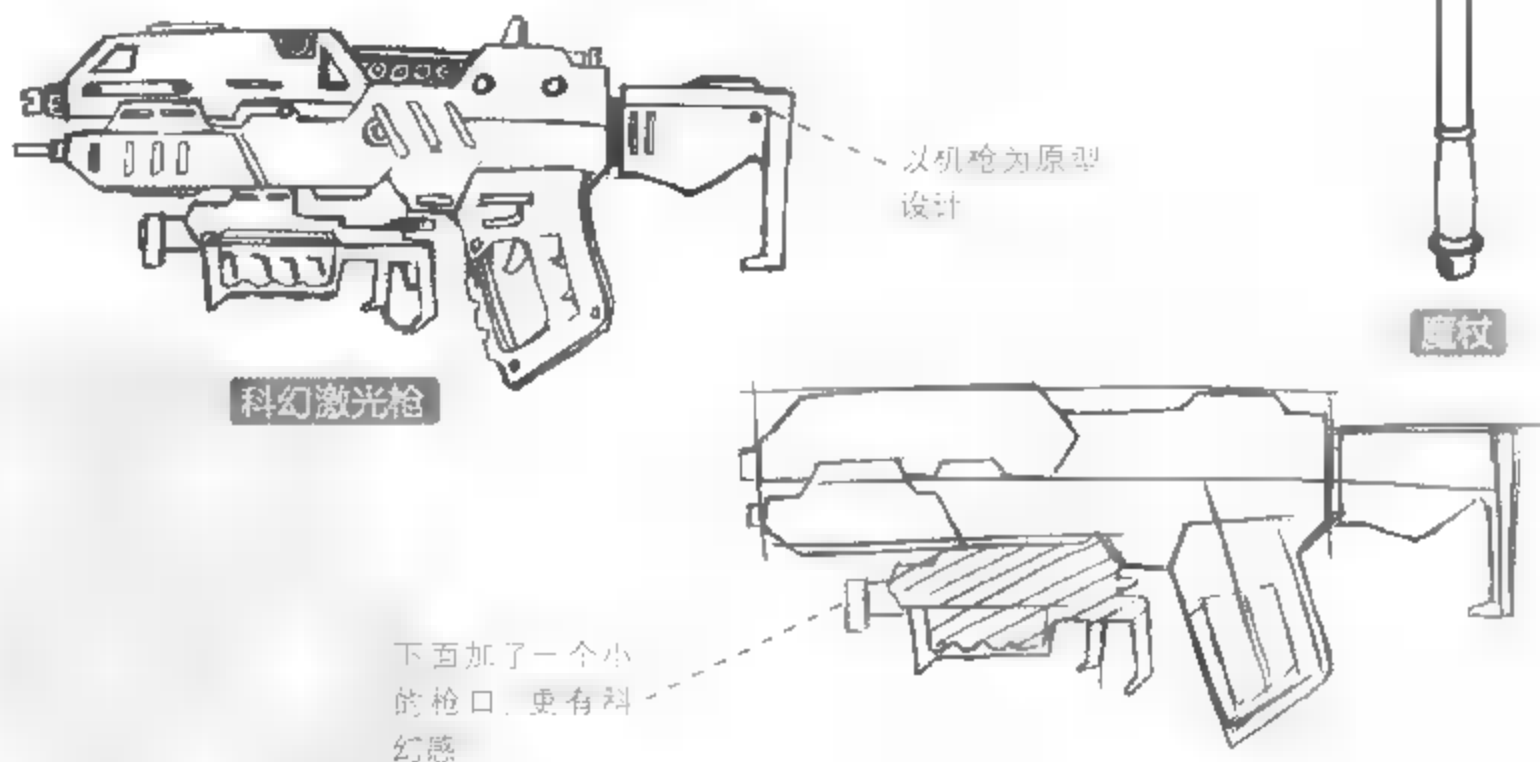
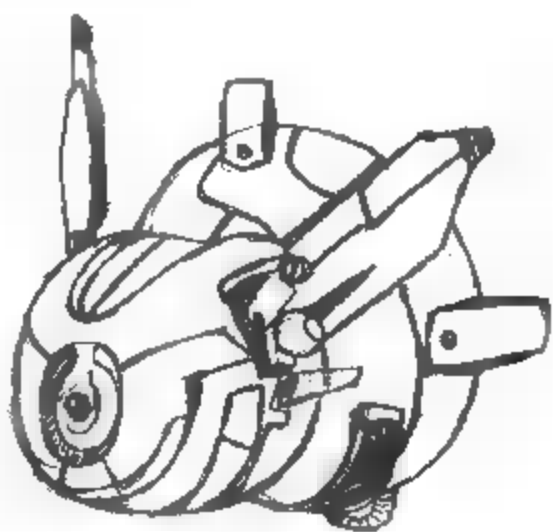
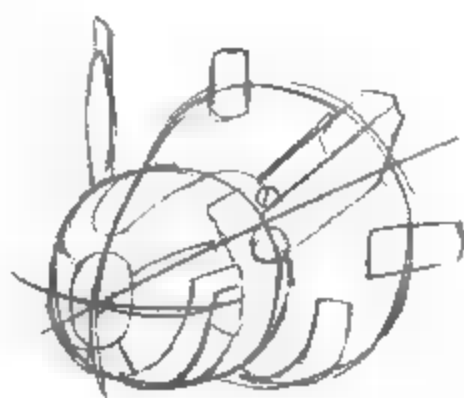
魔幻旋转飞镖

整体呈月牙形。

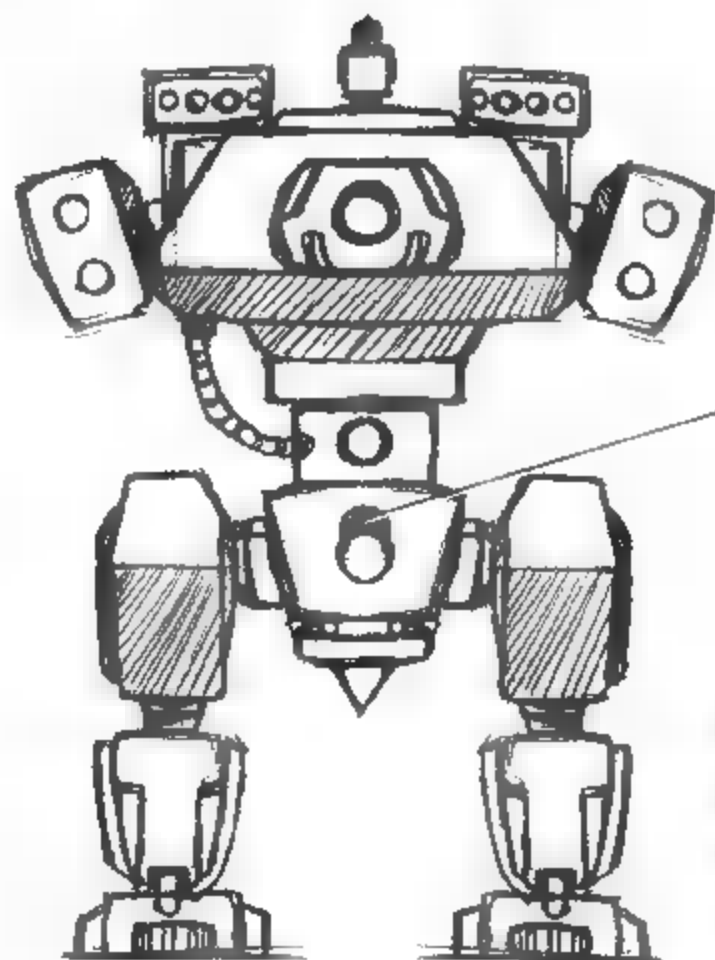
设计魔杖的杖头时，可以先定大型，再在中间划分区域。

魔杖

下面来看看科幻武器的设计。

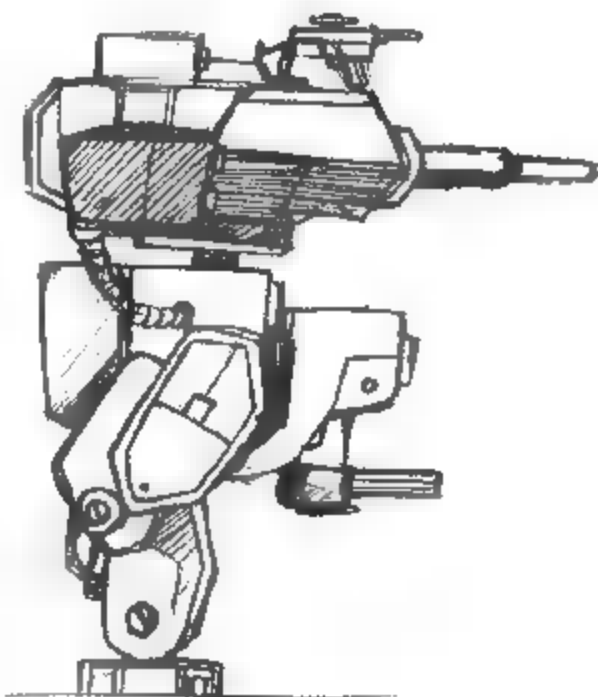
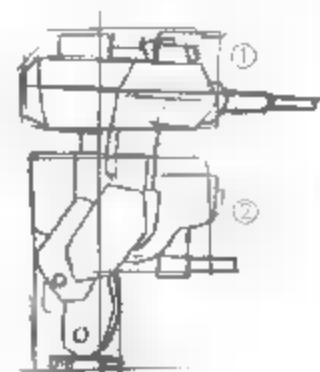
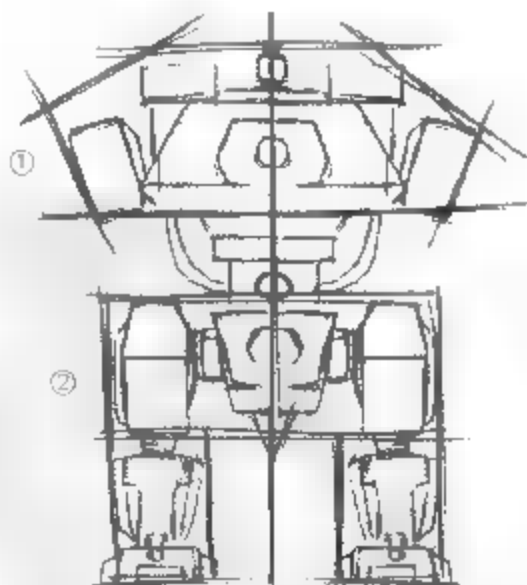
科幻激光枪

科幻飞行器

圆形的科幻飞行器，中间有激光发射器。

整体呈正方形。

科幻手枪

底部的发射口。

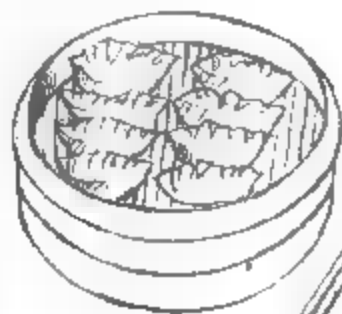
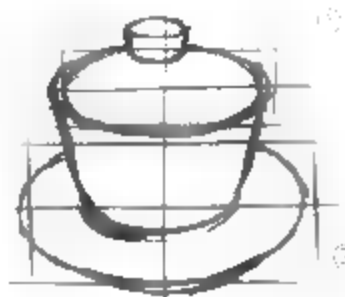
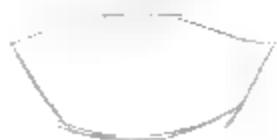
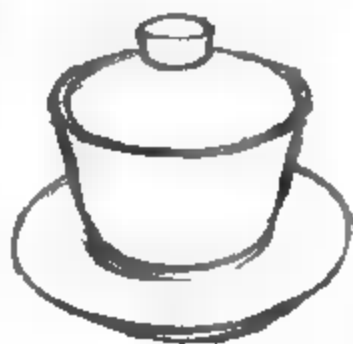
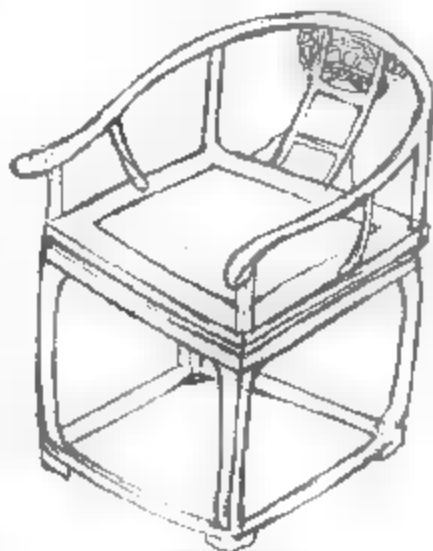
这款科幻机甲的创意来源于坦克的机身，只是将下面改装成支撑腿设计。

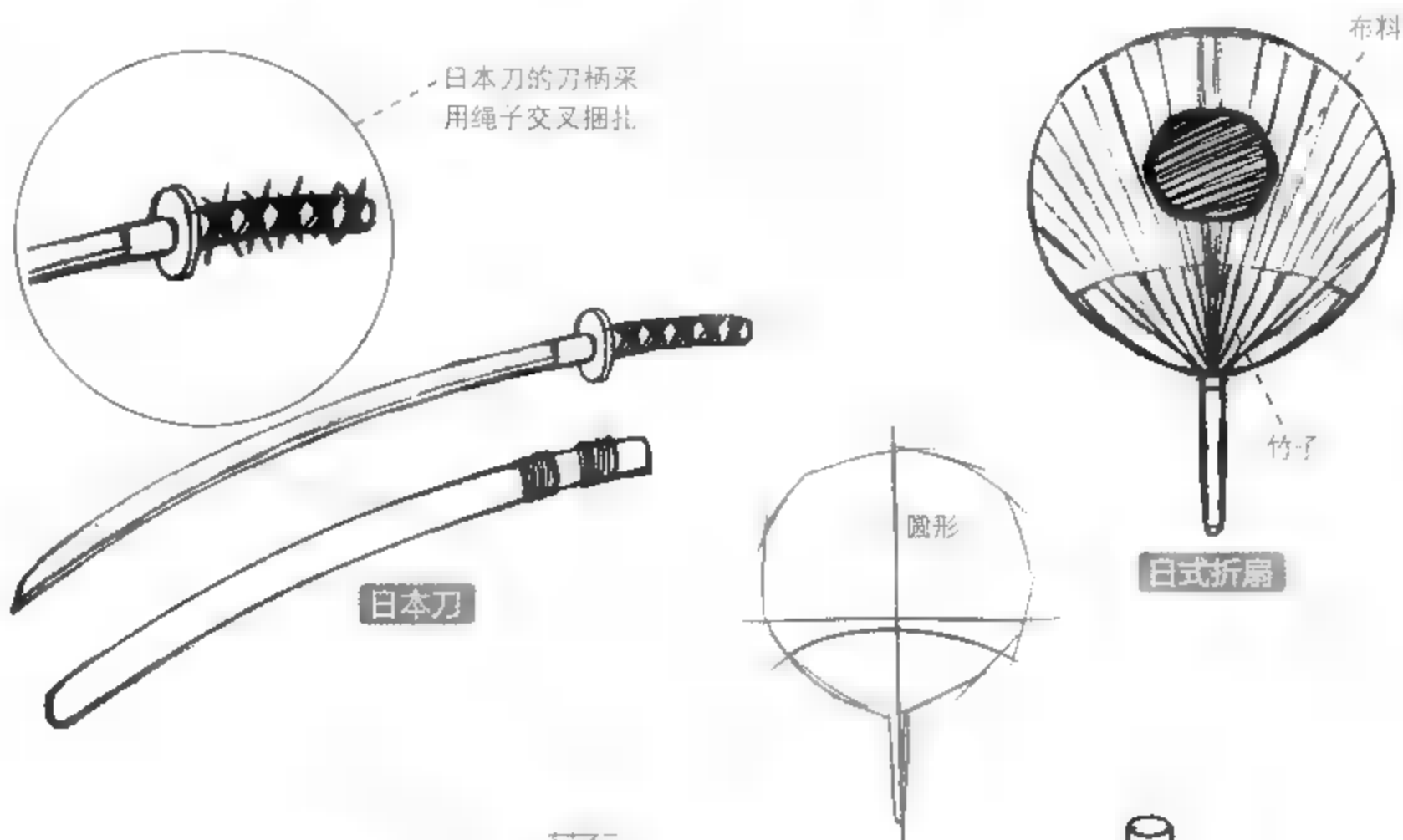
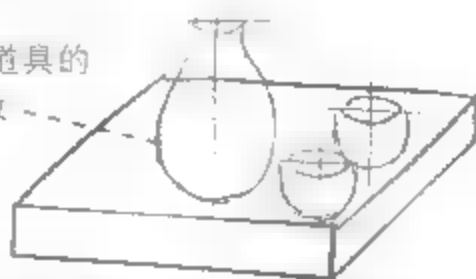
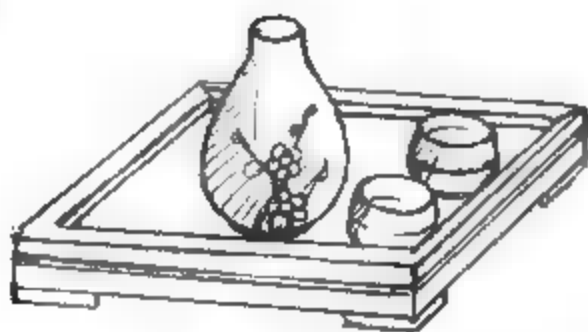
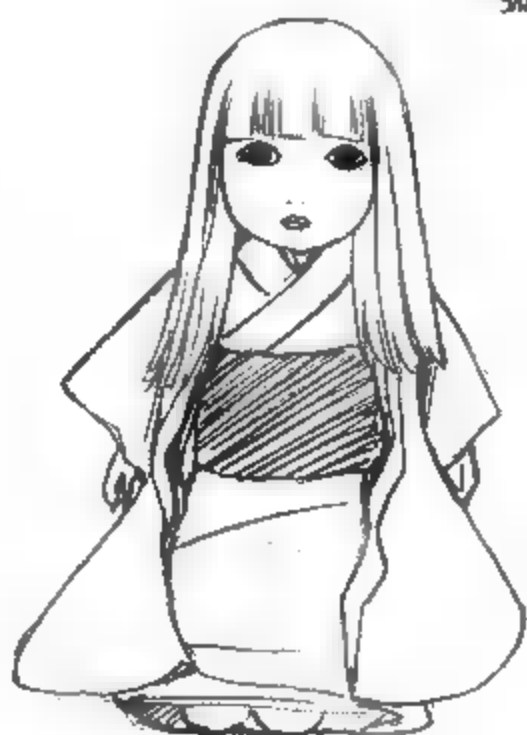
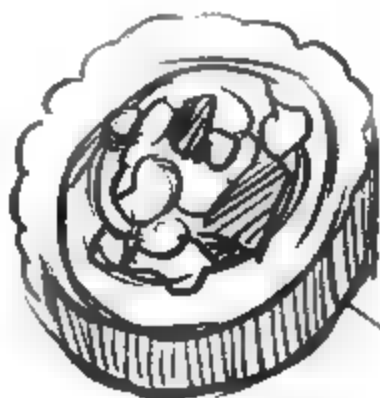
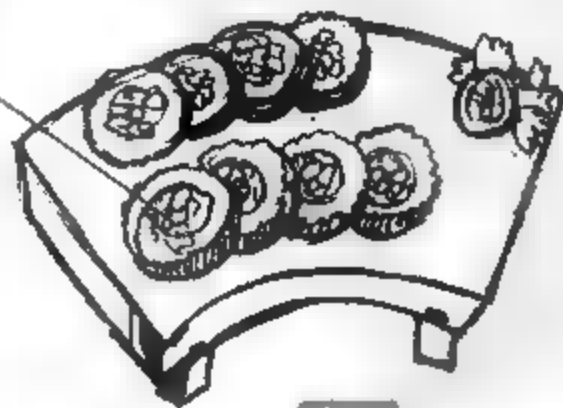
科幻机甲正面

科幻机甲侧面

机甲分为上下两部分①②，上部分的主要作用是攻击，下部分为行进和支持。

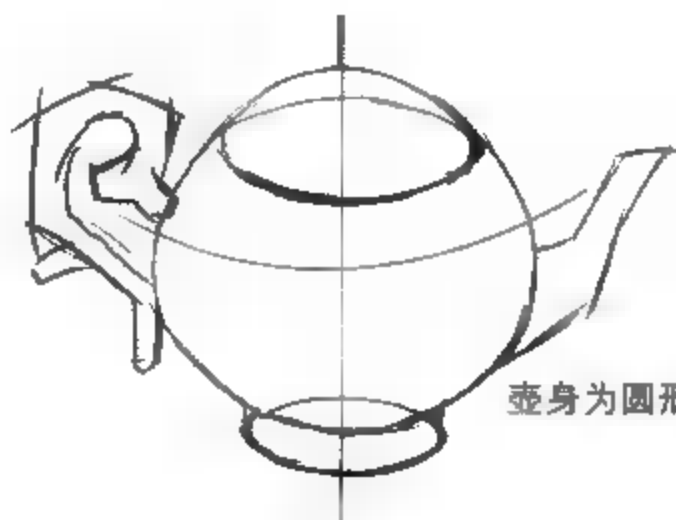
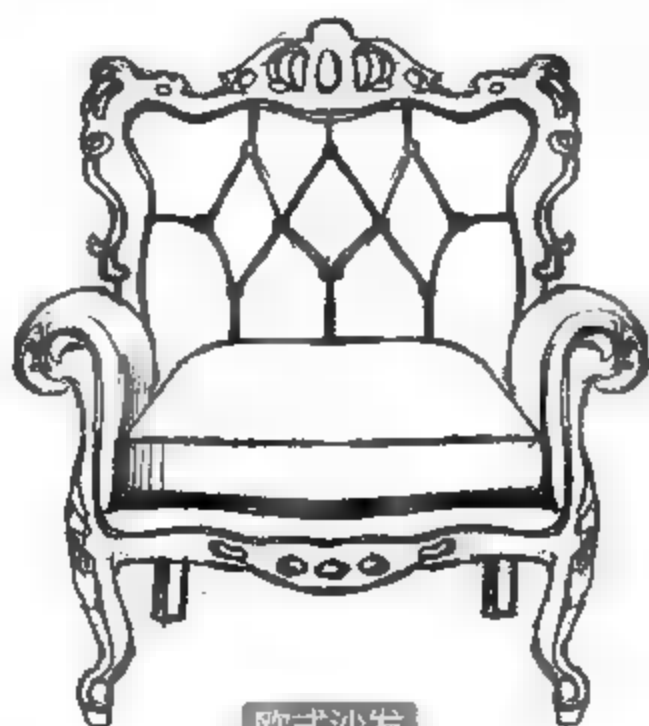
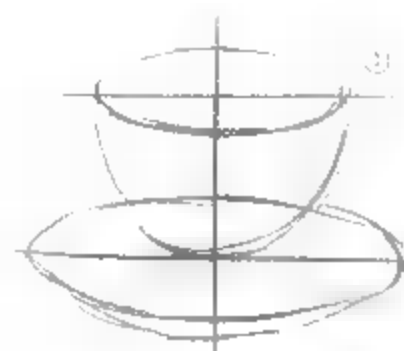
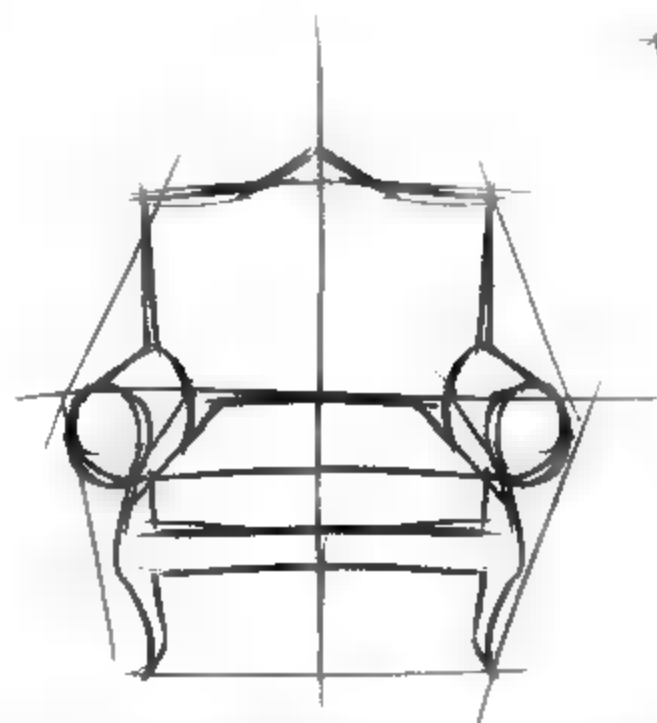
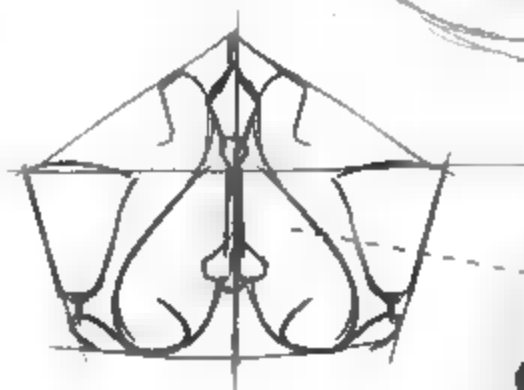
08.3 富有民族特点的道具绘制

各个民族有各个民族不同的文化，其道具用品的风格也不同，绘制时要注意表现这些民族元素。本节我们以日本、中国和欧美的特色道具为讲解重点，来看看富有民族特点的道具如何绘制。

8.3.1 中国特色的道具

中国民族特色的道具多以方圆为基本型，多采用木料、竹料。

8.3.2 日本特色的道具

日本的生活道具、食物和武器都有其民族特点，材质多为布料和木质。

8.3.3 欧美宫廷特色的道具

欧美宫廷特色的道具重在华丽，多为陶瓷与金属材质。

欧式沙发重视椅背、扶手和沙发腿的装饰。

08.4 Q版道具的画法

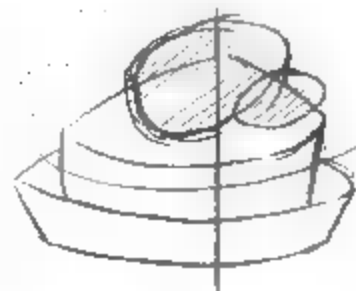
前面学习了不同道具的绘制方法，这里我们来看看这些道具在Q版中的变形。

技术专栏

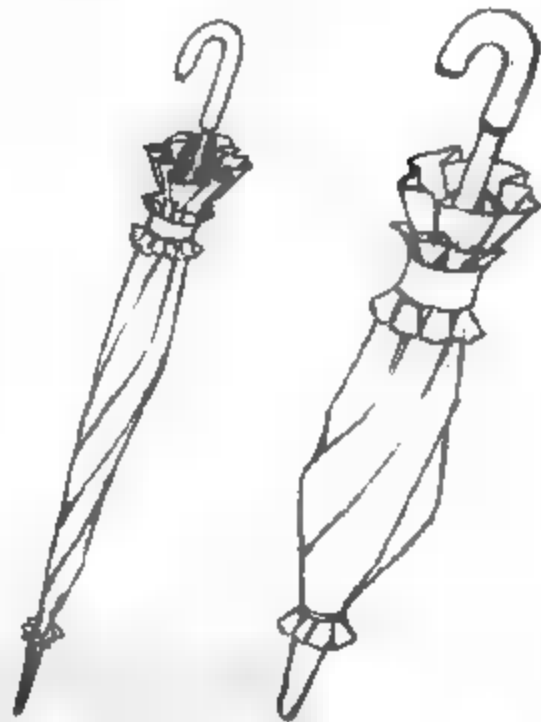
Q版道具的变形原理

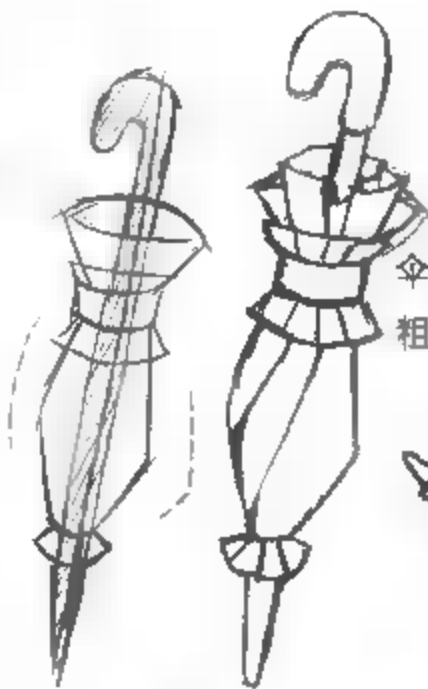
简化、可爱是Q版道具的基本变形原理。

草莓蛋糕原型

蛋糕纸的褶皱省略。

对蛋糕上的草莓进行一体化表现。

三角形的蛋糕表面变为不规则的椭圆形。

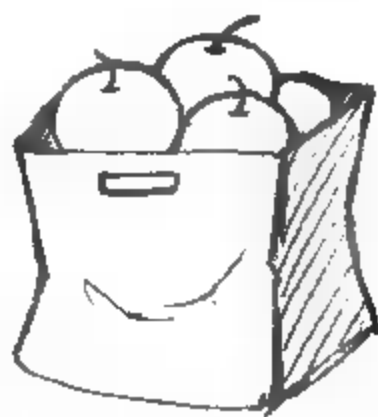
Q版道具也有不同的变形度，以配合不同头身的Q版人物。

雨伞原型　4头身变形度

雨伞原型褶皱丰富，层次分明。变为配合4头身Q版的雨伞，褶皱明显减少，伞身变得粗壮可爱。

2头身变形度

配合2头身的雨伞，褶皱基本上变为块状。

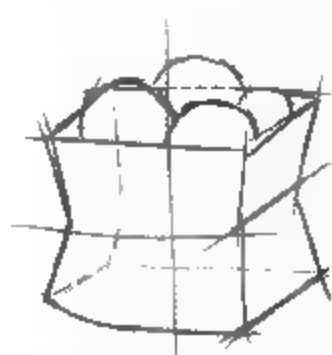
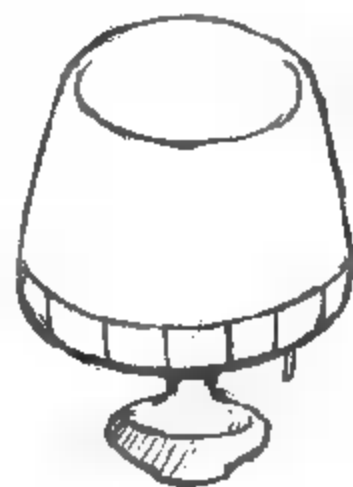
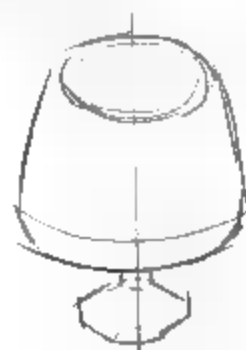
拿着伞的2头身Q版人物

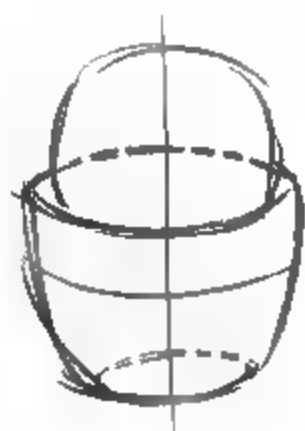
8.4.1 Q版生活道具

Q版生活道具以可爱、乖巧、胖乎乎为特点。下面看看不同的Q版生活道具。

苹果包

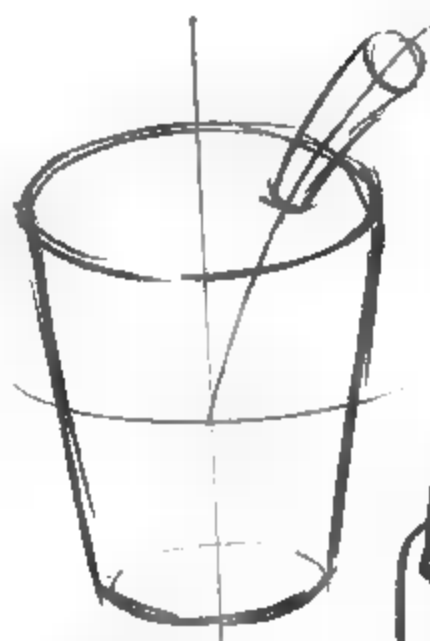
绘制时还要注意纸包的立体感。

灯罩变得很大，灯座很小。

台灯

台灯的结构。

[illegible]球

简单的球体加圆柱体构成一盆可爱的仙人球。

书籍

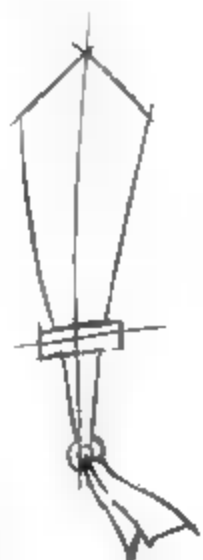
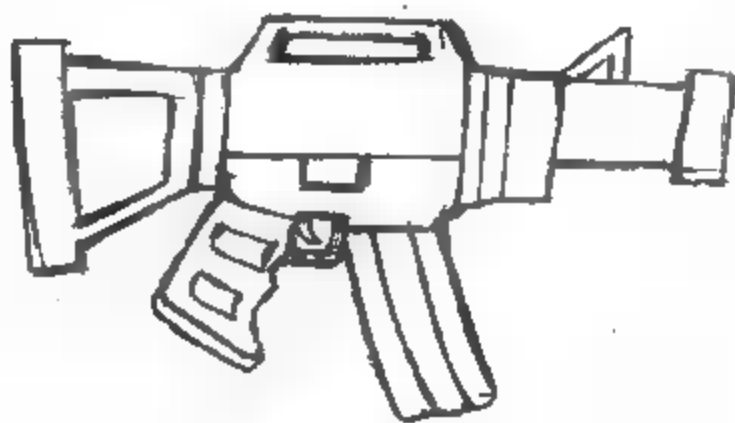
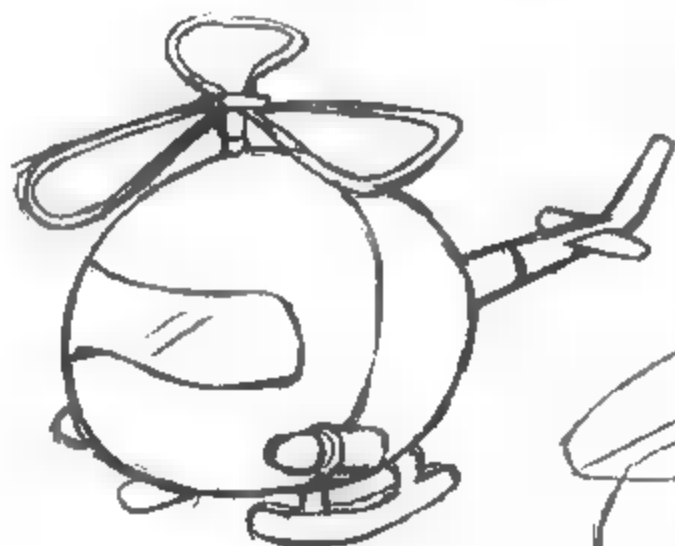
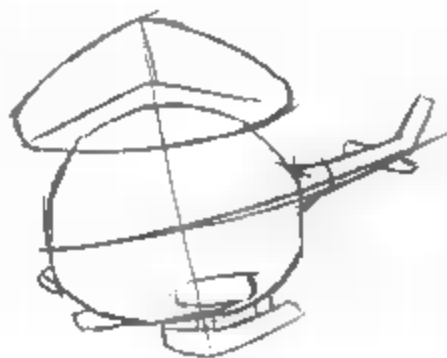
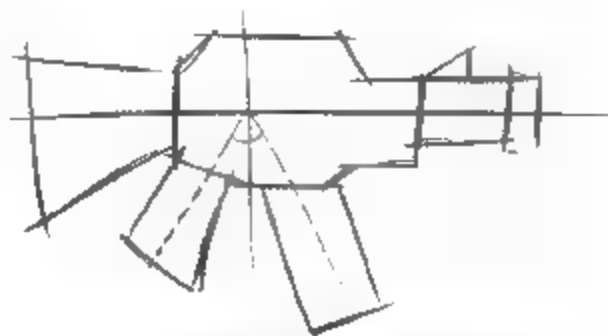
绘制时体现出Q版书籍的厚重感。

抹去收音机的立体转角，将其画成圆乎乎的形状更可爱。

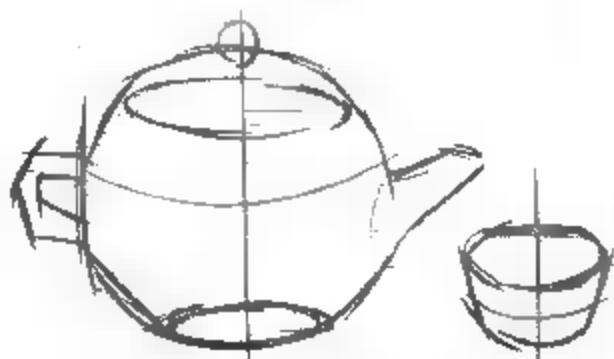
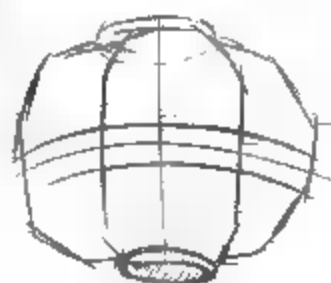
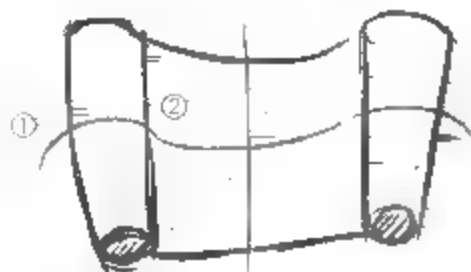
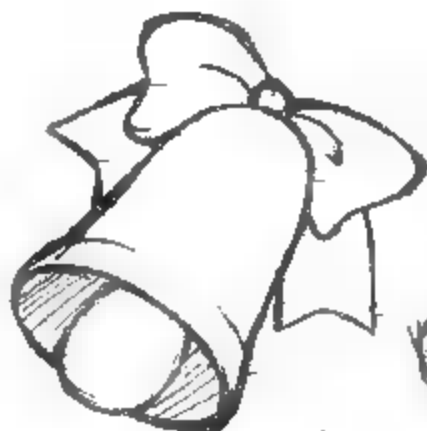
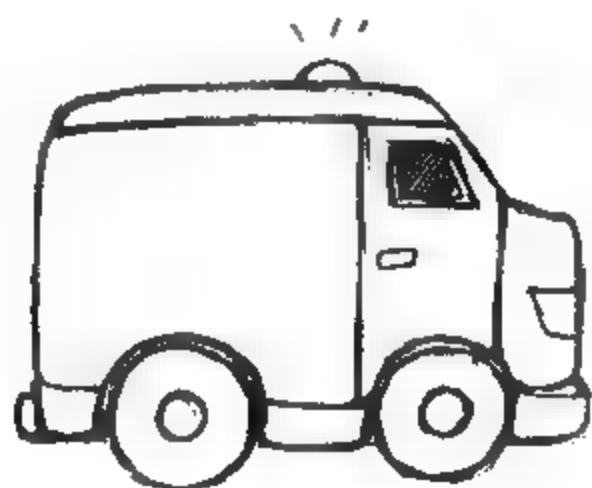
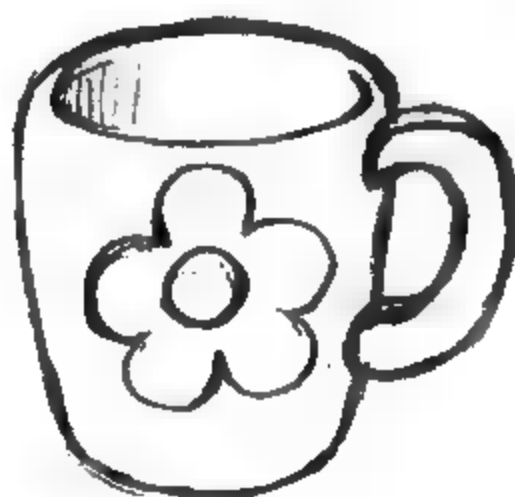
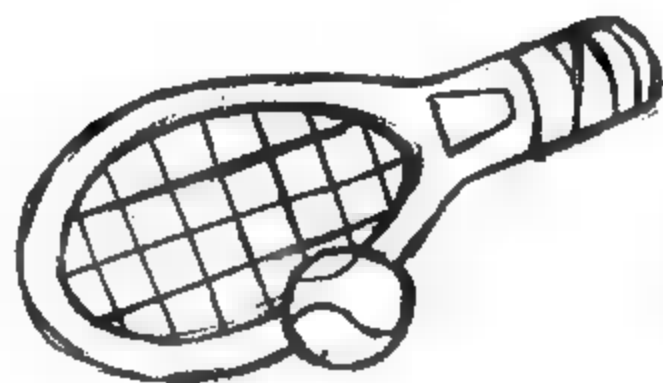
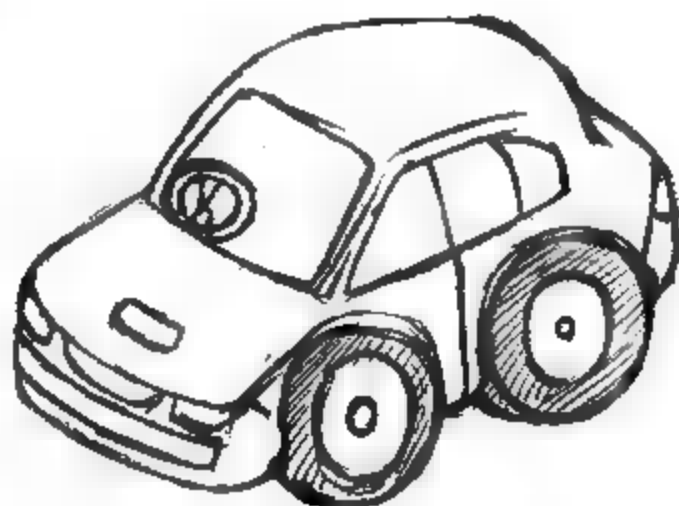
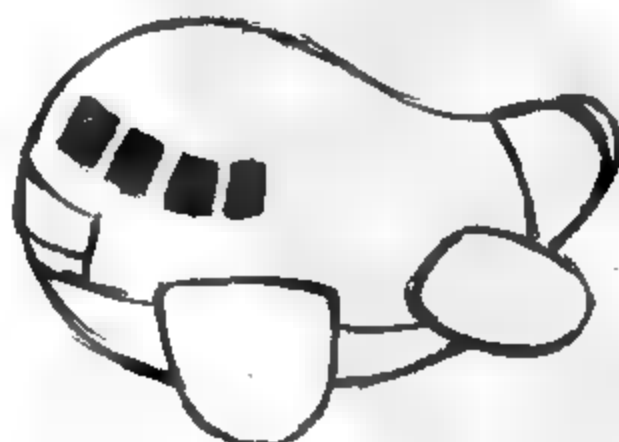
可乐杯

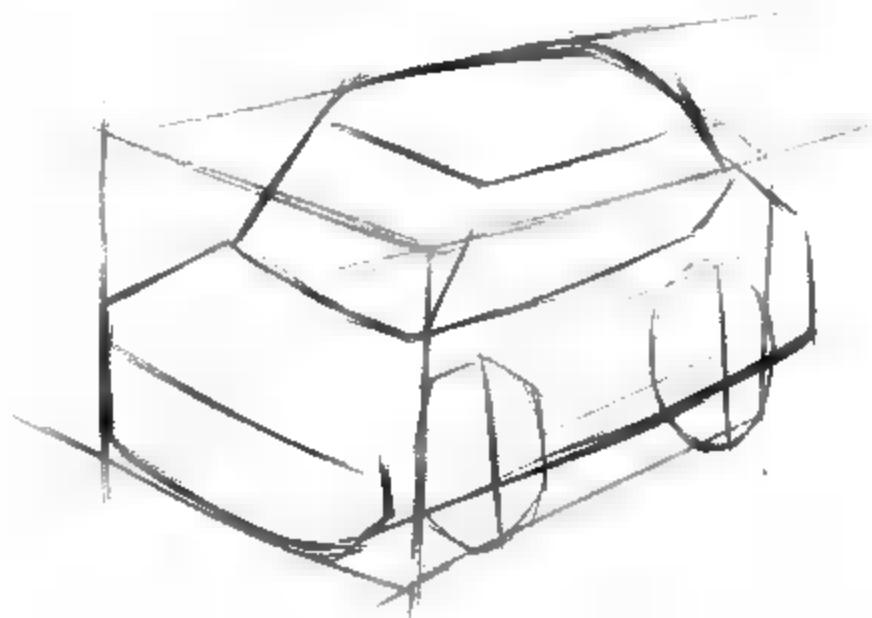
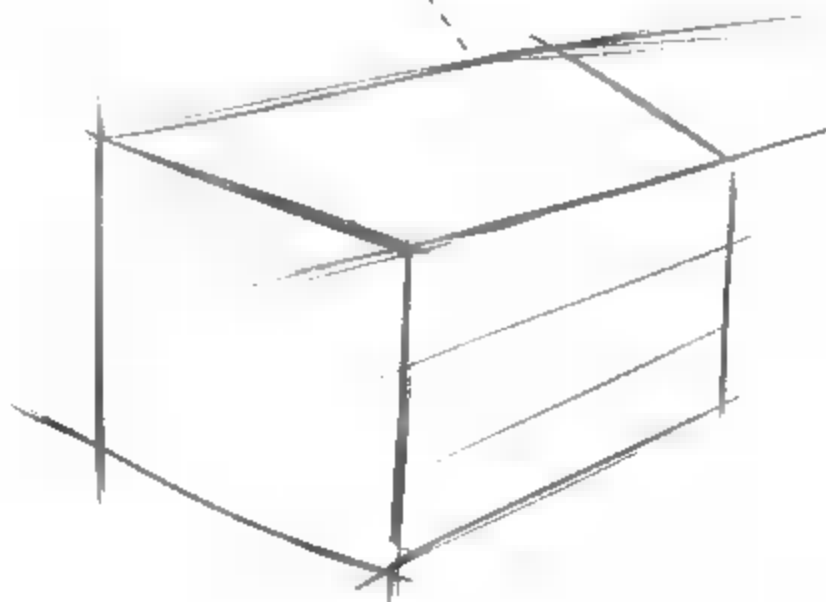
吸管习惯画粗，与中心线有一定的角度。

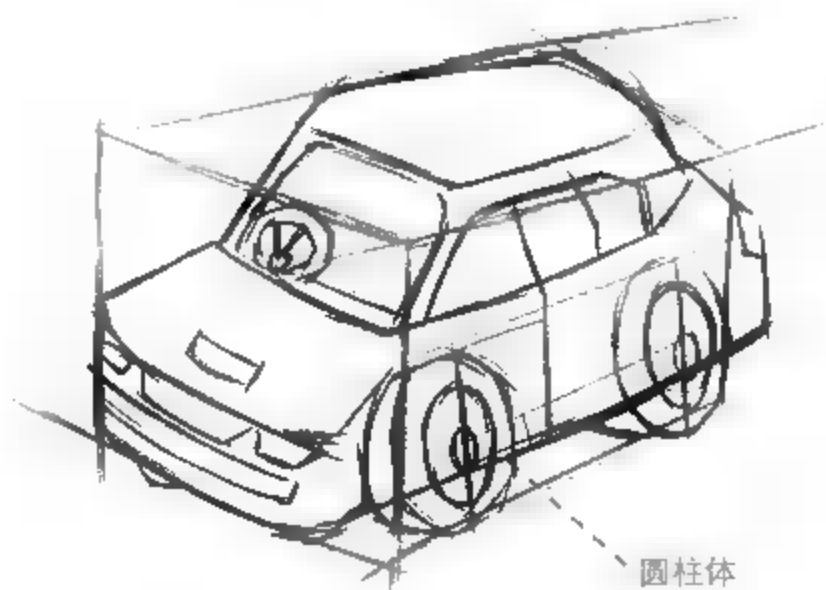
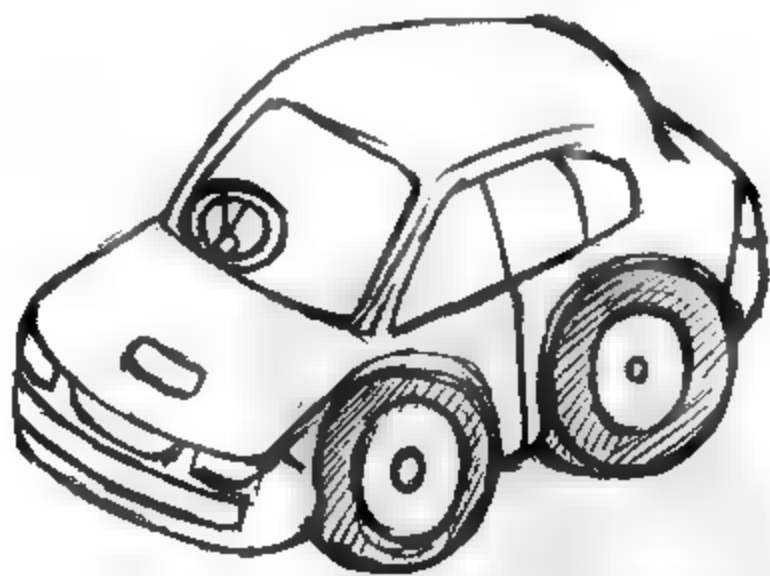
收音机

8.4.2 Q版战斗道具

Q版战斗道具少了很多威力和攻击性，而变得更加玩具化。

8.4.3 Q版民族道具

Q版民族道具的变形遵从Q版道具变形的基本原理，不过在表现民族风格的细节处理上要加以简化。下面看看Q版民族道具的画法。

不同种类的Q版道具

特训练习

绘制一辆Q版汽车

❶ 运用一点透视绘制一个立方体，并在立方体的一面画几条平行线表现车窗和轮子的线条走向。

❷ 在立方体内刻画汽车的大体结构。注意轮子的轴心连接线与立方体的边线平行。

❸ 大致表现出小汽车各个部分的细节，要注意轮胎的透视。

❹ 去掉辅助线，整理线条，进一步刻画细节。涂黑轮子，Q版小汽车完成了。

9

动物的表现方法

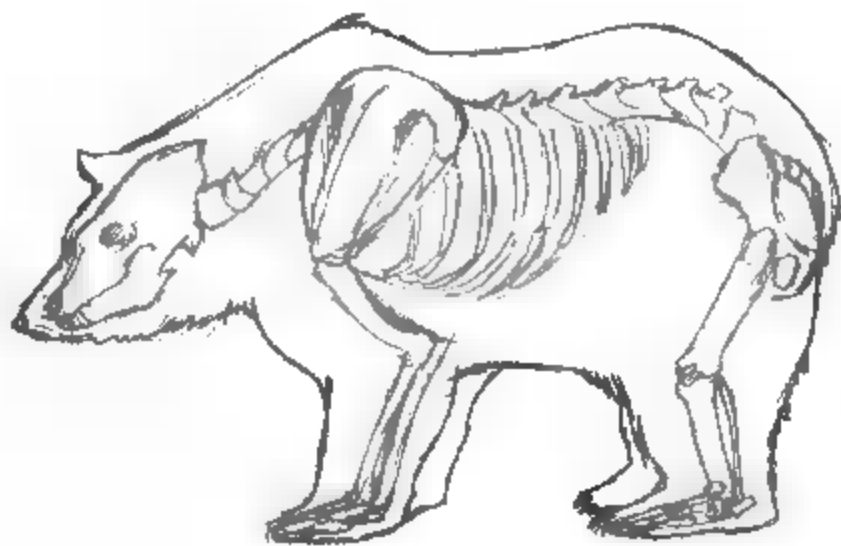
09.1 哺乳动物的画法

哺乳动物是动物界中形态最高等、生理机能最完善地动物。体表大多披有毛发，四足着地行走。绘制哺乳动物要注意脊柱线以及四肢的弯曲。

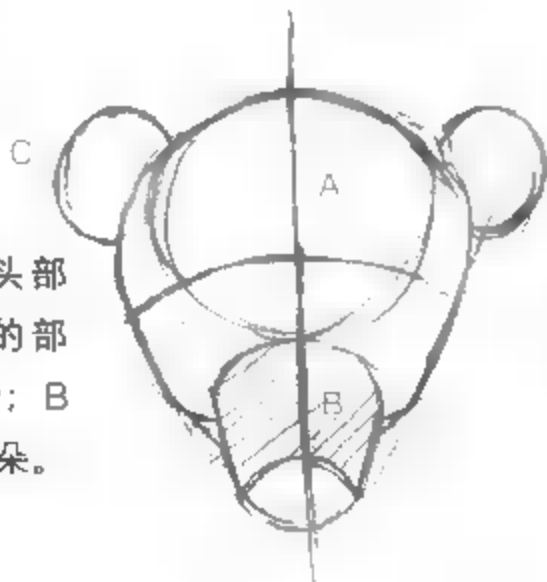
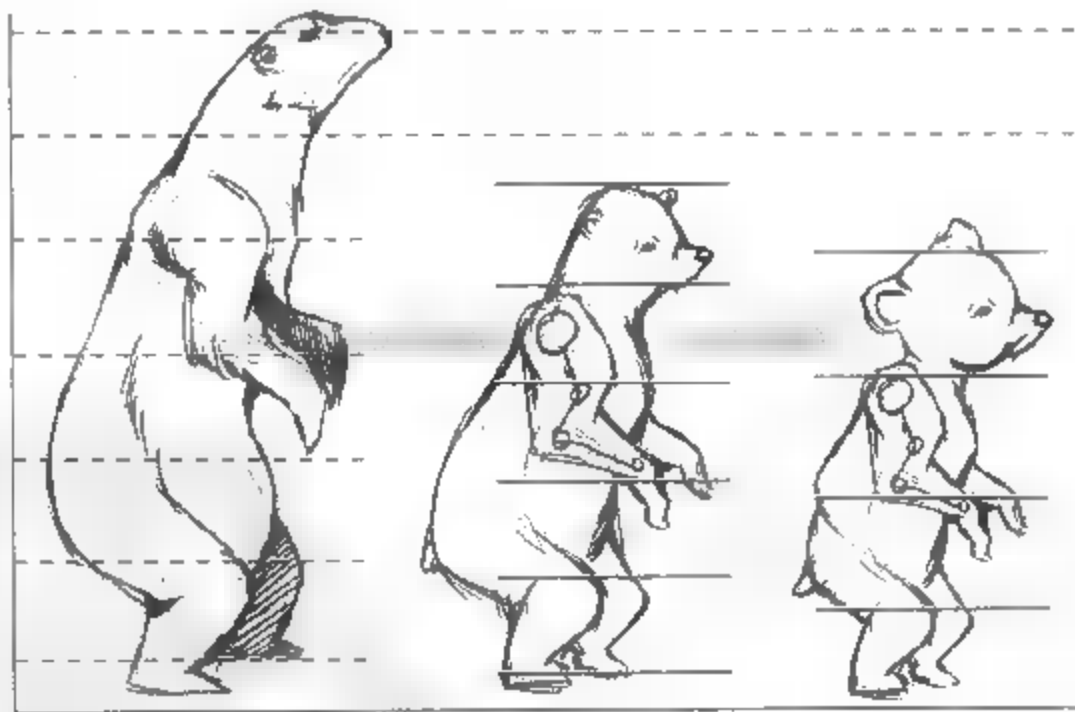
技术专栏

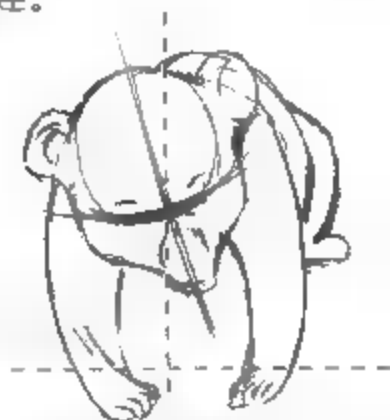
把握哺乳动物的身体比例

哺乳动物大部分是四肢行走，因此脊柱线基本与地面平行。各种动物有不同的身体比例，这里我们以熊为例，看看如何把握哺乳动物的身体比例。

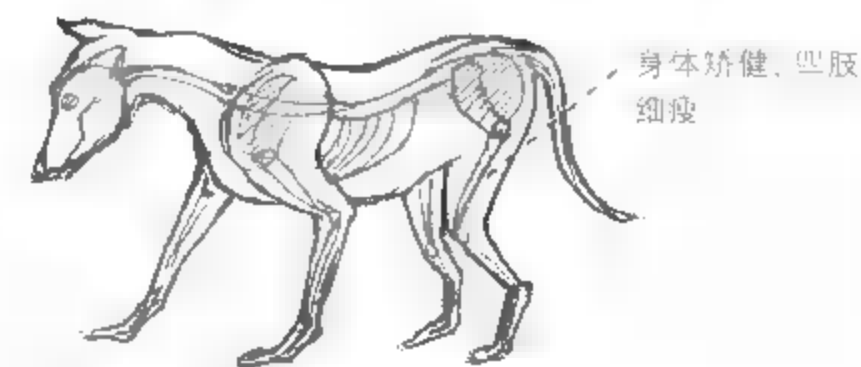
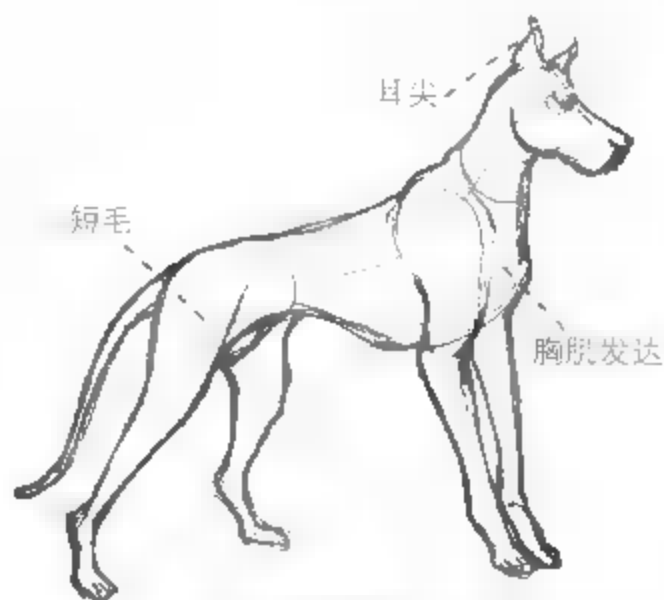
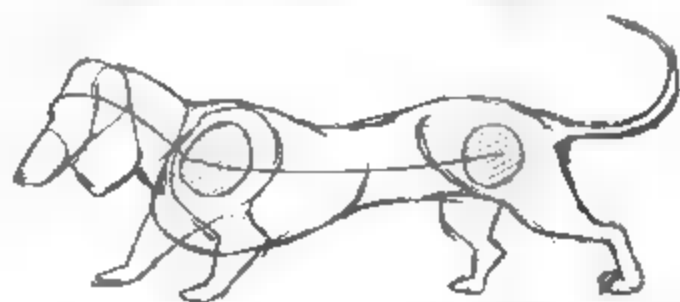
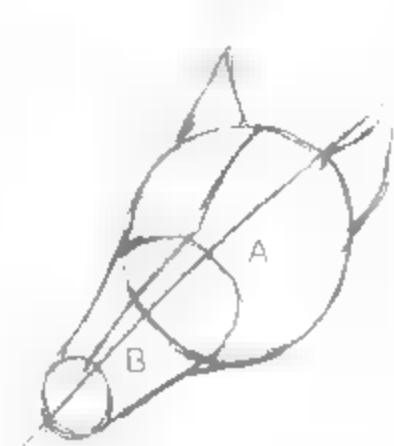
C A B

哺乳动物头部重点刻画的部位：A头骨；B嘴凸；C耳朵。

前肢和后肢的膝盖向中间靠拢

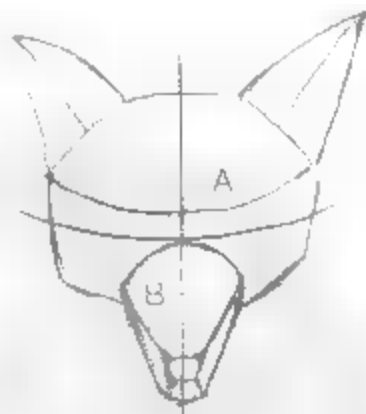
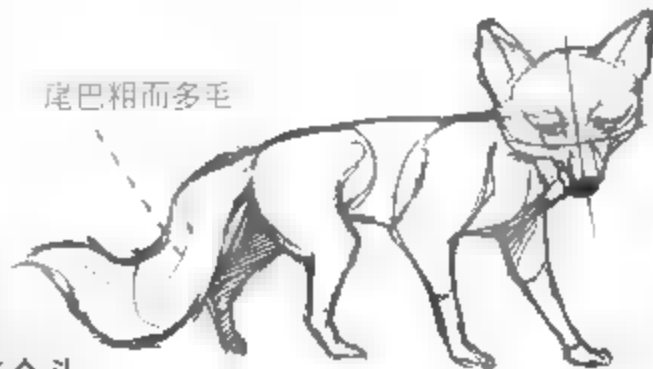
哺乳动物的前肢和后肢在肩关节①和髋关节②两个部位与身体相连。

不同种类和年龄的熊有不同的身体比例。

成年北极熊的头长与身长的比例小于灰熊。

幼年灰熊比成年灰熊头大。

绘制哺乳动物也要注意重心，四肢与地面垂直，头部可以左右偏离。

9.1.1 犬科

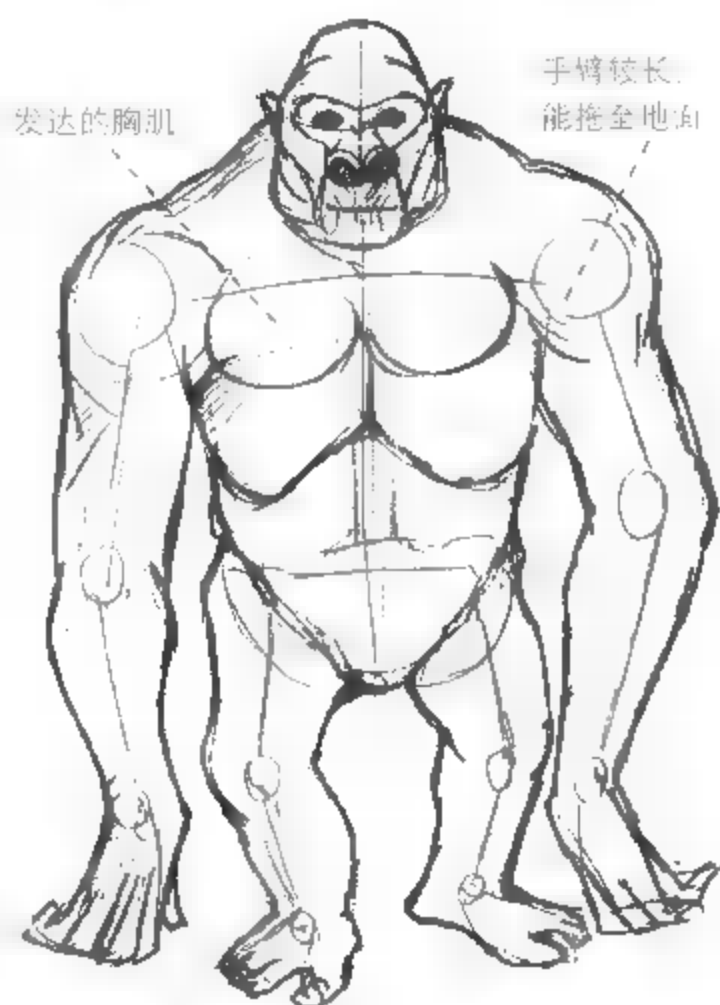
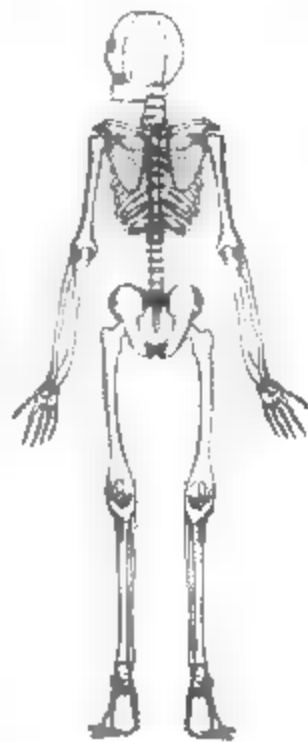
犬科动物属于中等体型的食肉动物，体形矫健，四肢细长，善跑，面部较长，吻端突出，耳较大，直立。前足5趾，后足4趾。以狗为代表。

犬科动物的骨骼和外形特点

大丹犬

也有的品种身体长、四肢短，例如腊肠犬。

大丹犬嘴凸较长。

由于品种的差异，犬类有不同的耳型和毛长。

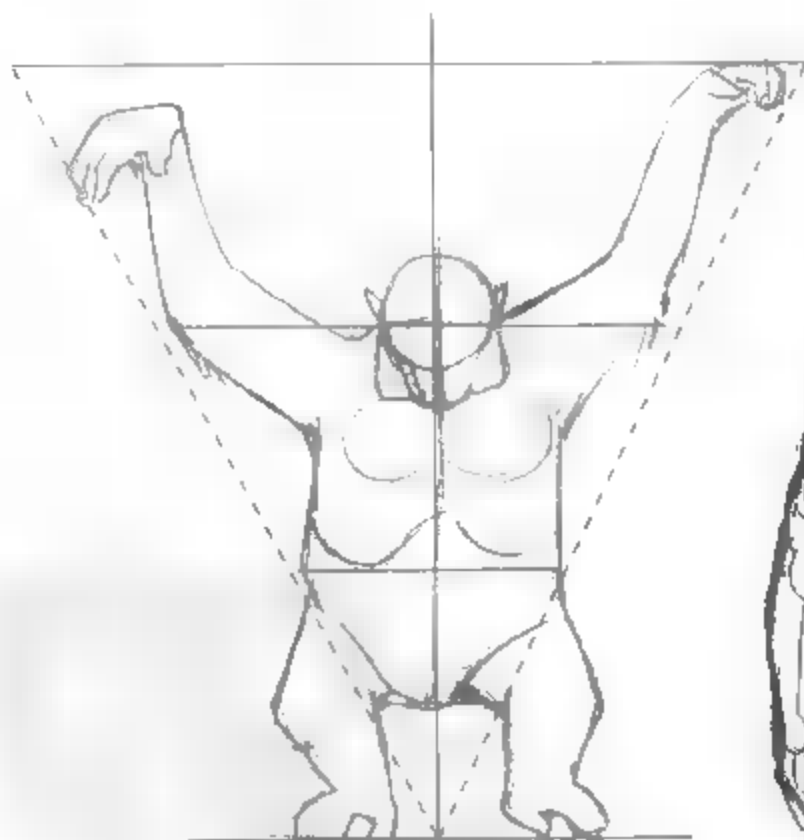
再来看看狐狸的绘制。

狐狸的嘴凸又小又尖，整个头部呈倒三角形。

狐狸

狐狸的背侧面

9.1.2 灵长类

灵长类动物的眼睛在脸的前面，有眉骨保护眼窝，长臂猿科和猩猩科的前肢比后肢长得多。人实际上也属于灵长类。

大猩猩的身体结构

人的骨骼

猩猩的头部

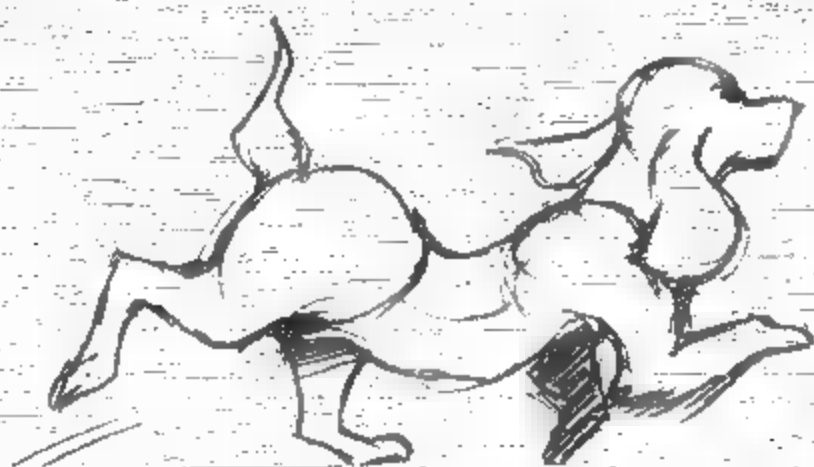
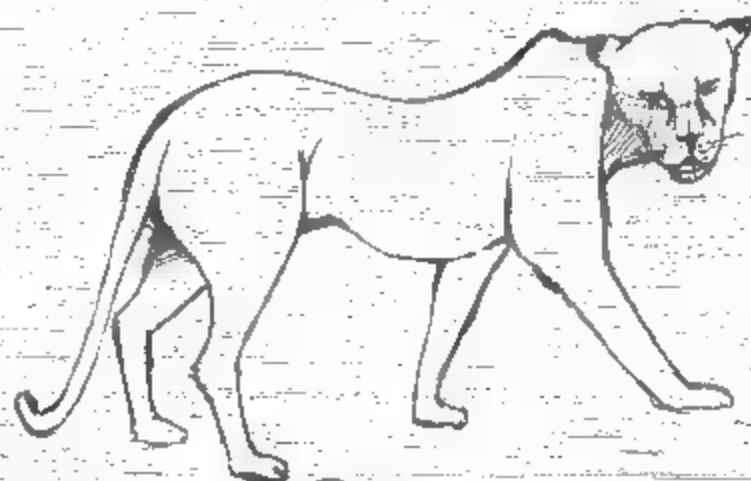
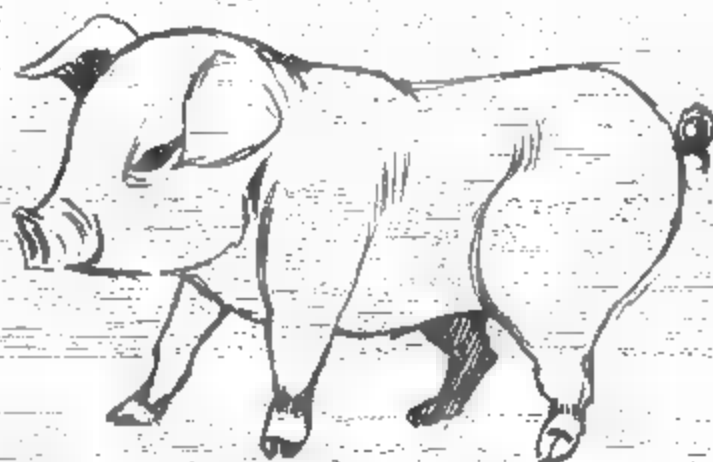
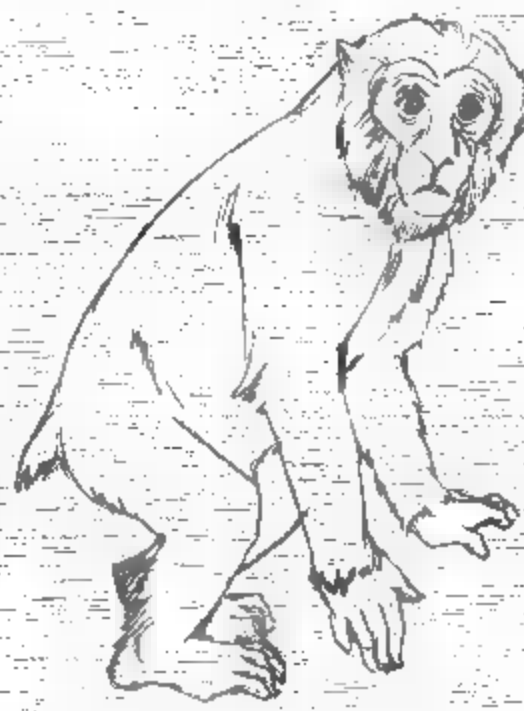
大猩猩的嘴凸比人类明显。

大猩猩前臂较长，展开后整个身体呈一个倒三角形。

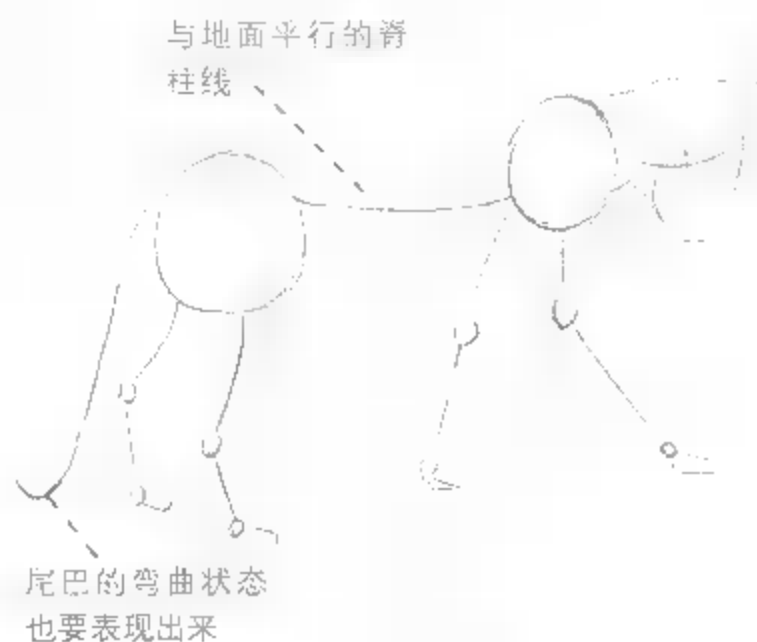
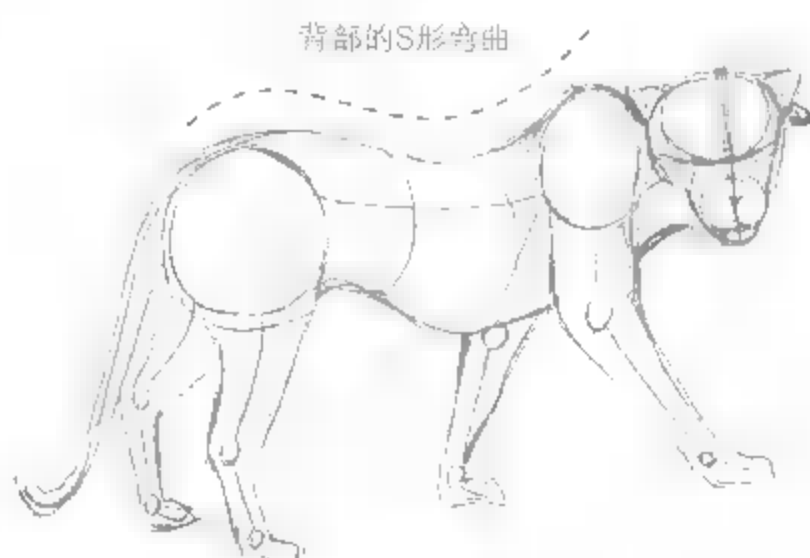
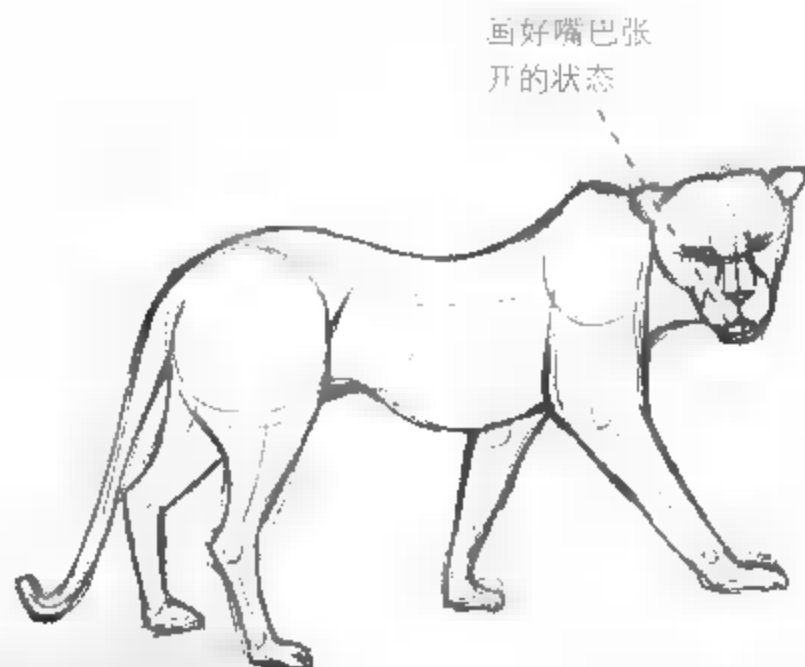
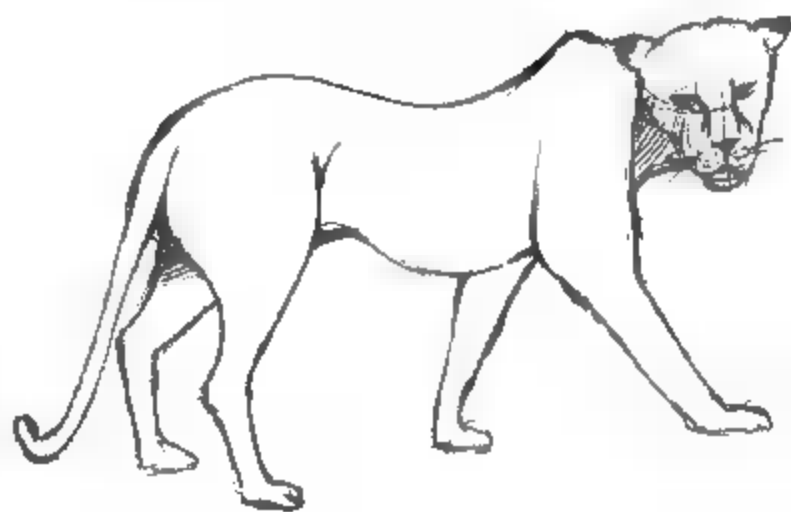
猩猩悬挂在树上的动

猩猩手脚的画法

实例展示 Examples Show

不同种类的哺乳动物

❶ 犬 ❷ 豹 ❸ 鹿 ❹ 猪 ❺ 松鼠 ❻ 兔 ❼ 猕猴

特训练习

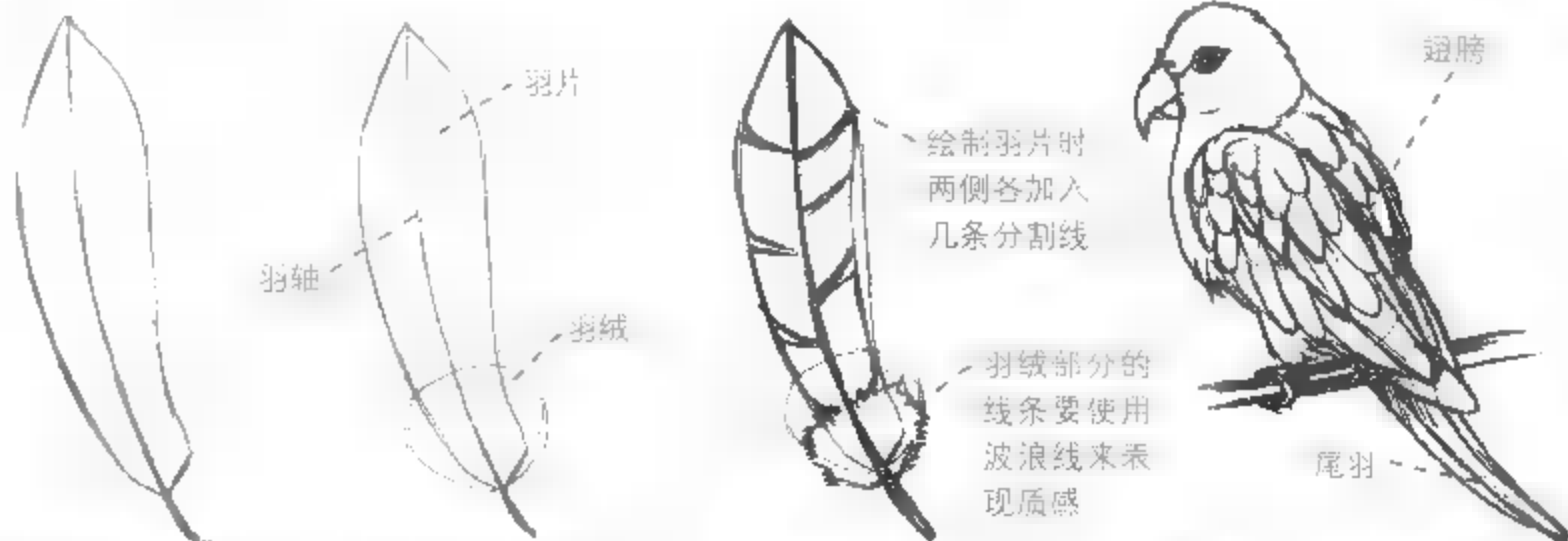
绘制一头矫健的豹子

❶ 先画出豹子的动态示意图，注意面部的朝向以及前肢和后肢的交叉状态。

❷ 根据动态图画出豹子的身体结构图。注意背部和腹部的轮廓弯曲。

❸ 在结构图的基础上绘制出豹子的外形轮廓，并细致刻画豹子的面部细节。

❹ 整理线条，将部分结构转折的地方换成表现毛皮的线条。加上局部阴影，绘制完成。

09.2 禽类的绘制

禽是鸟类的总称，分为飞禽和家禽两类。绘制时在把握身体结构的前提下，要注意翅膀、爪子等细节的处理。本节我们主要看看两种禽类的绘制技巧。

技术专栏

羽毛的画法

羽毛是任何禽类都有的身体构成部分，单支叫羽，集合成翅。如何画好一支羽毛以及鸟的翅膀？下面来了解一下。

羽毛的基本型为剑形。 绘制时要分为以上几个部分。 完整的羽毛 羽毛在鸟身体上的分布

下面看看翅膀张开和闭合时的绘制技巧。

展开的翅膀绘制 收拢的羽毛绘制

9.2.1 鸟类

鸟类也叫飞禽，其结构特征和飞翔动态是我们在绘制鸟类时需要把握的重点。

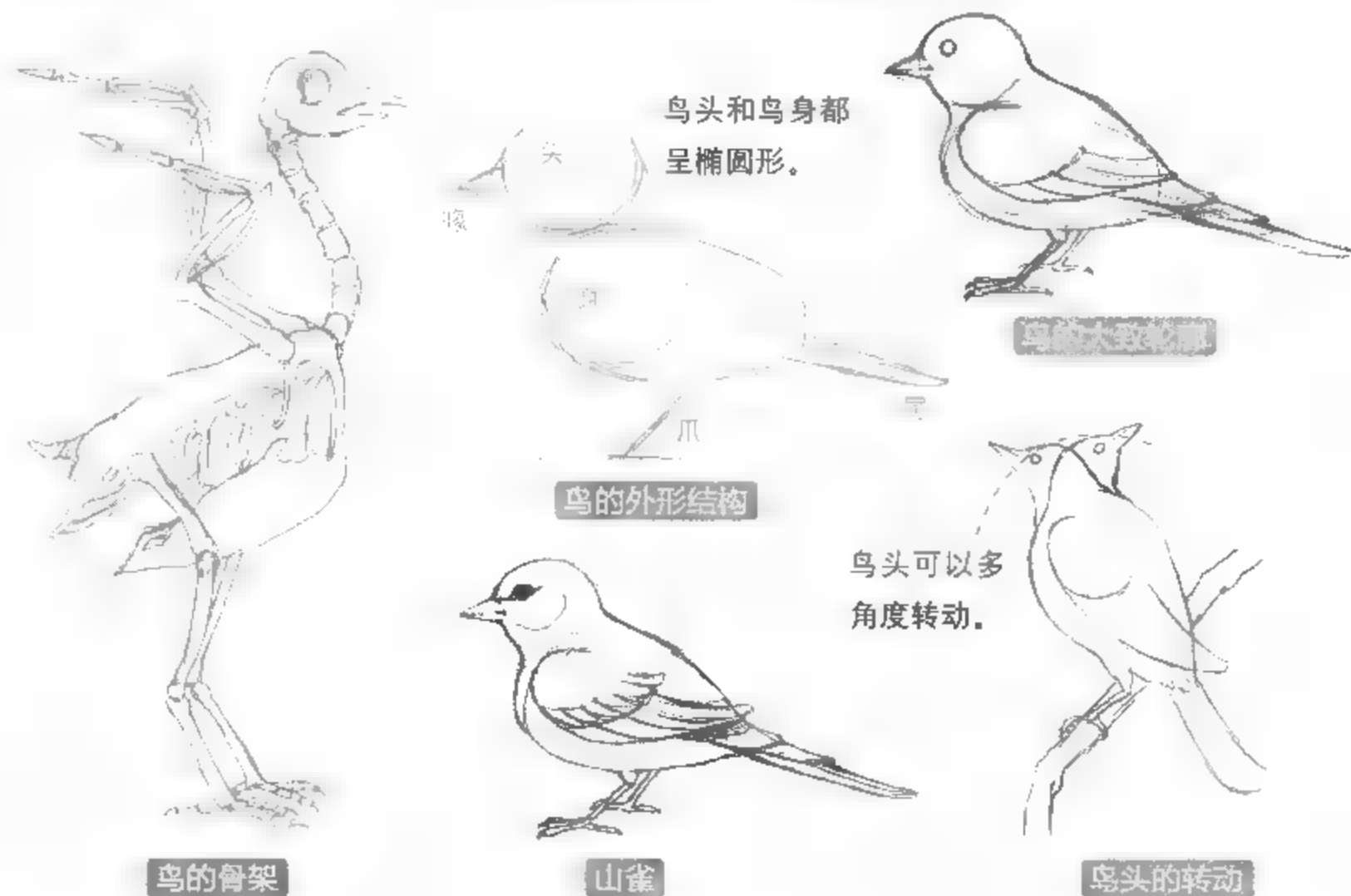
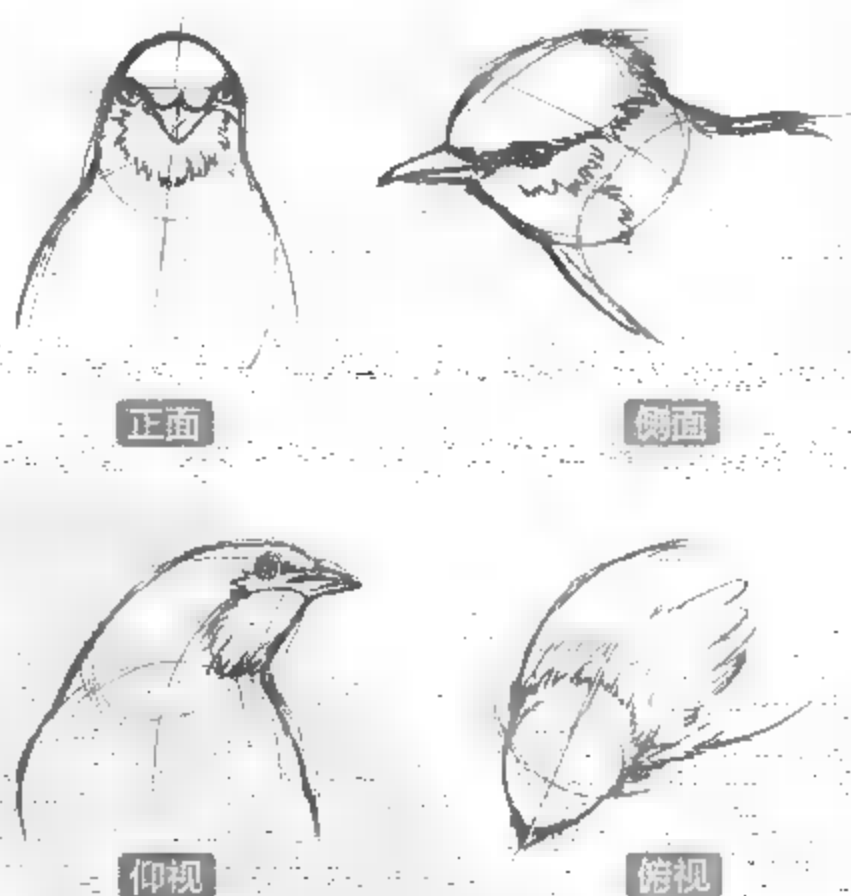
鸟头和鸟身都呈椭圆形。

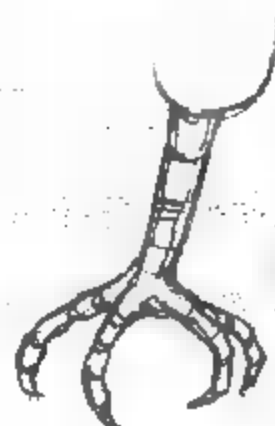
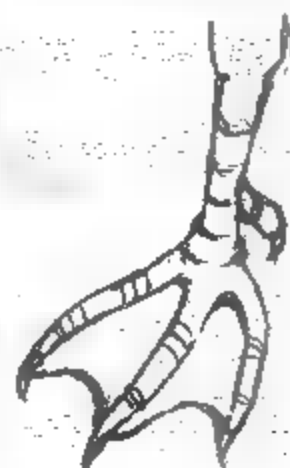
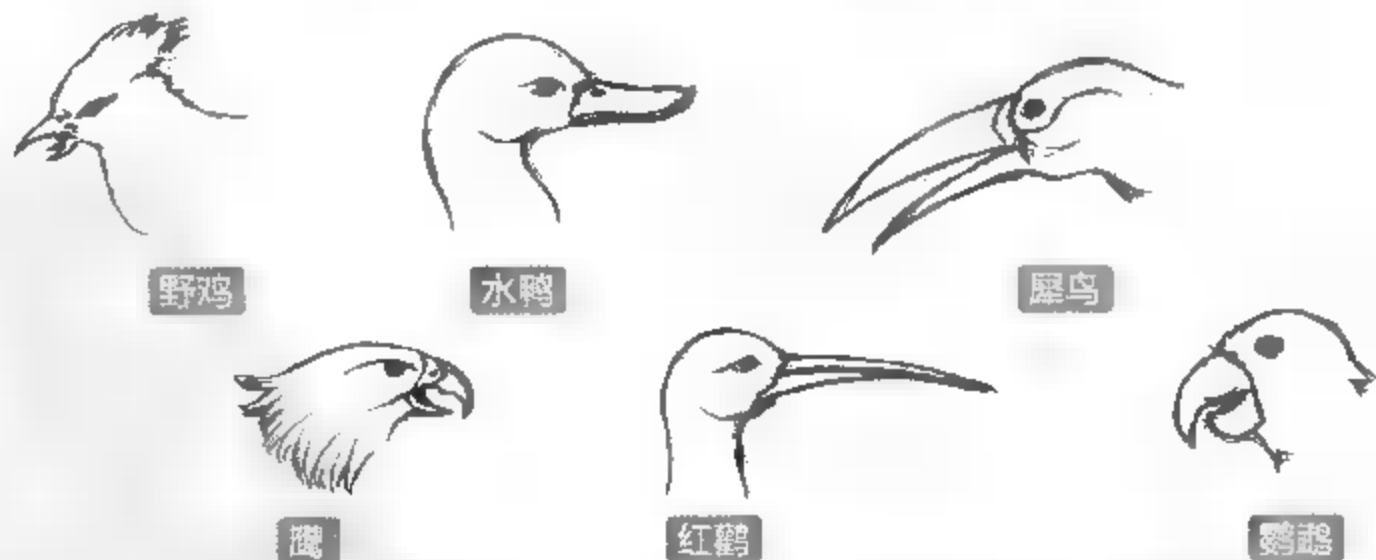
鸟的外形结构

鸟头可以多角度转动。

鸟的骨架

山雀

鸟头的转动

不同角度的鸟头的画法

飞禽和水禽爪子的区别

飞禽和水禽的爪子在结构和功能性上有明显的差异。

飞鸟的动态表现

羽翅半开

停歇在树枝上的画眉

翅膀向下

绘制飞鸟的半侧面时，远视点的翅膀要画小一些

翅膀向上

正面腾空

进深

翅膀和尾翼完全展现的角度

背侧面飞翔

绘制背侧面飞翔动作时要加入透视，这样才能很好地表现出行进感。

9.2.2 家禽

……远距离飞行，因此翅膀退化变小、体型肥硕。

公鸡

公鸡的外形特征

母鸡

公鸡的半侧面头部

尾翅

鸡爪

小鸡

家鸭

……的背侧面

不同种类的禽类

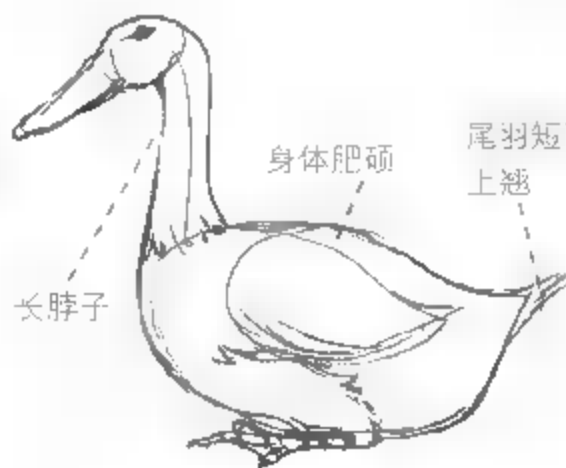
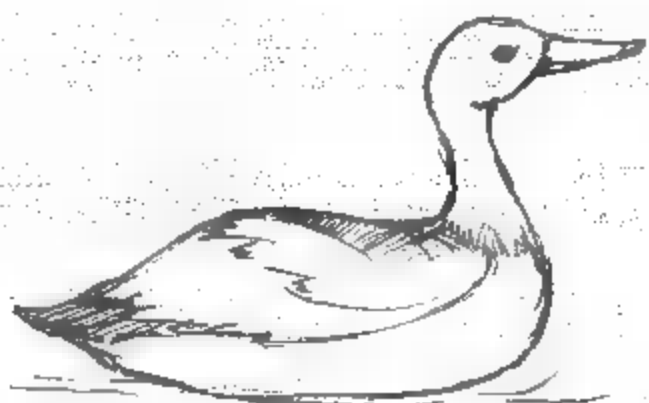
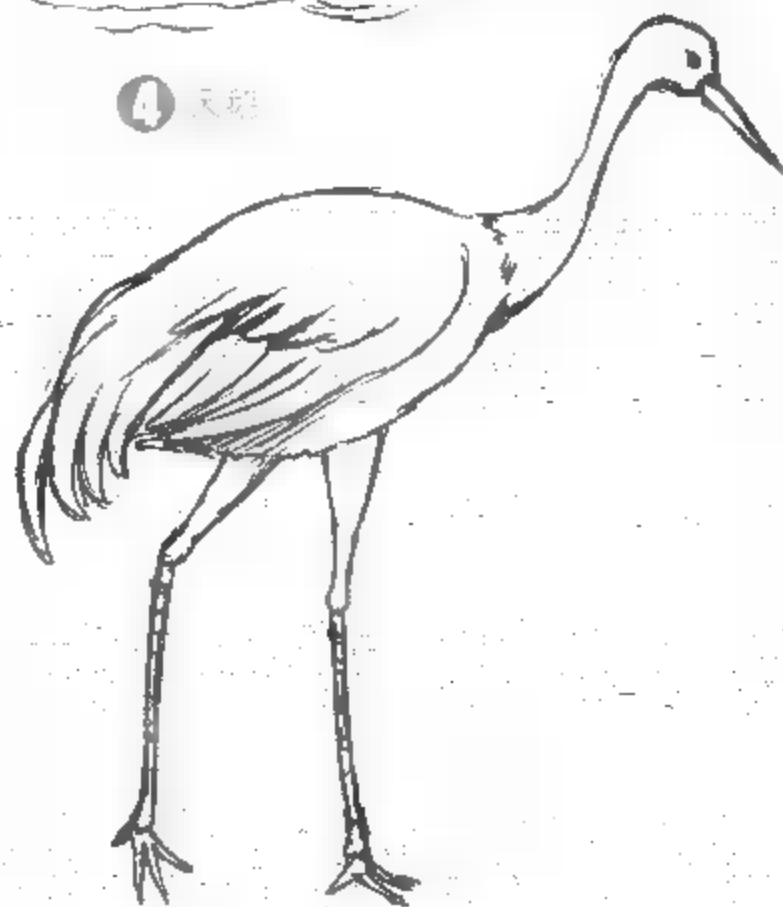
1 猫头鹰

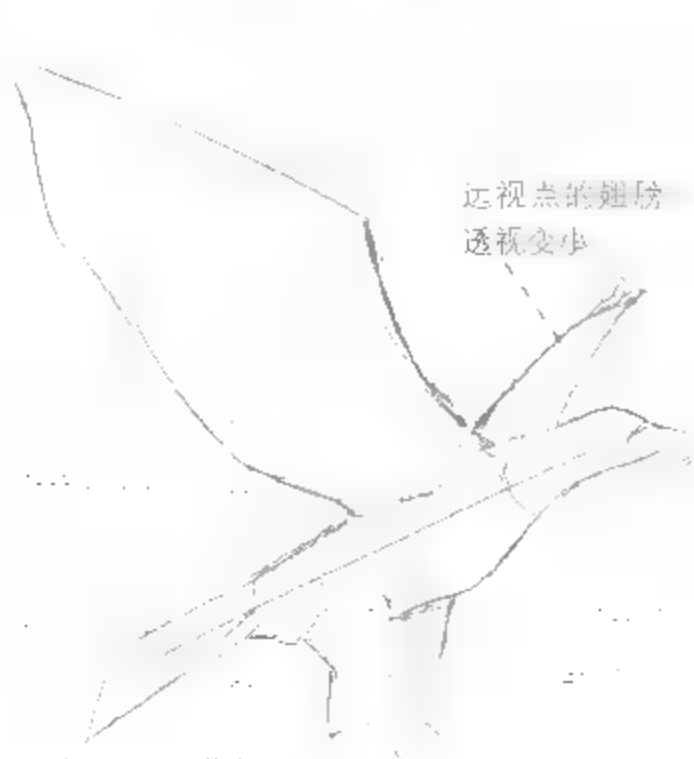
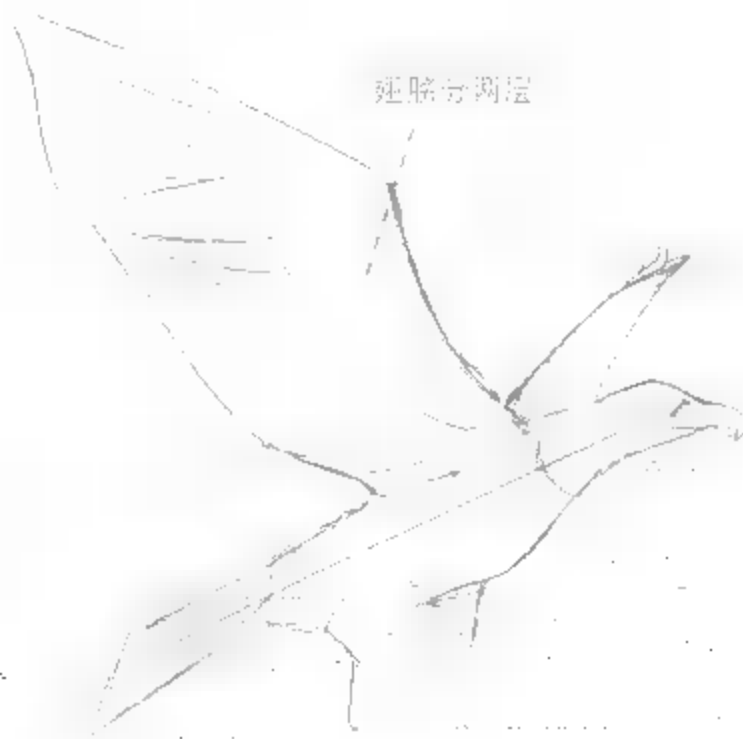
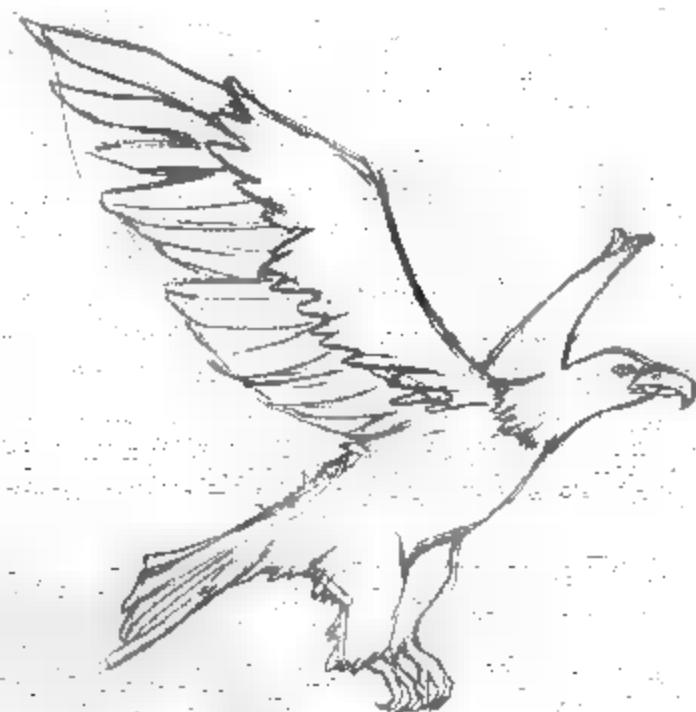
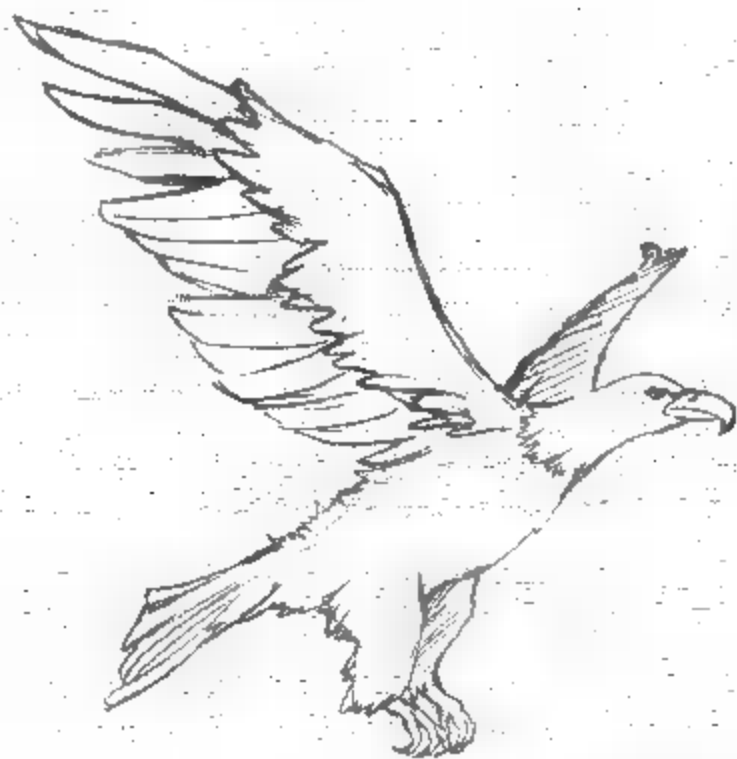
2

3

4 天鹅

5 啄木鸟

6

特训练习

绘制一只翱翔的老鹰

❶ 画出老鹰在飞翔时的大致轮廓，注意身体和头部在一条线上。

❷ 在翅膀的区域中画出表现羽毛的分区线，并简单画出颈部的羽毛和鹰眼。

❸ 仔细刻画老鹰的身体细节，包括羽毛的绘制，鹰爪、[illegible]和喙的刻画。

❹ 整理线条，将远视点的部分画出阴影表现出层次感。[illegible]的老[illegible]就画好了。

09.3 水生动物的绘制

水生动物泛指在水中生活的动物，最常见的是鱼，也包括一些哺乳动物、软体动物及甲壳类动物。本节我们主要学习一些常见的水生动物的画法。

技术专栏
把握水生动物的体型特点

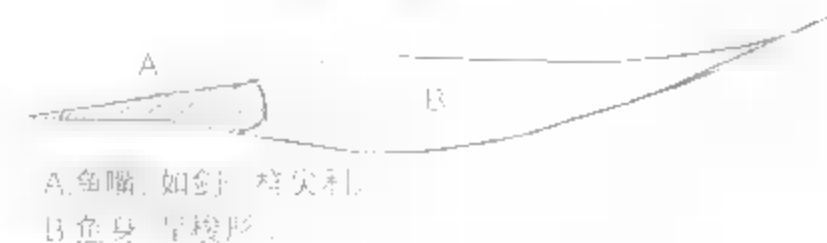
在水中活动范围较大的动物常有流线型的体型特点，这样便于游动。要画好水生动物的姿态就要很好地把握这种流线型外观。

剑鱼

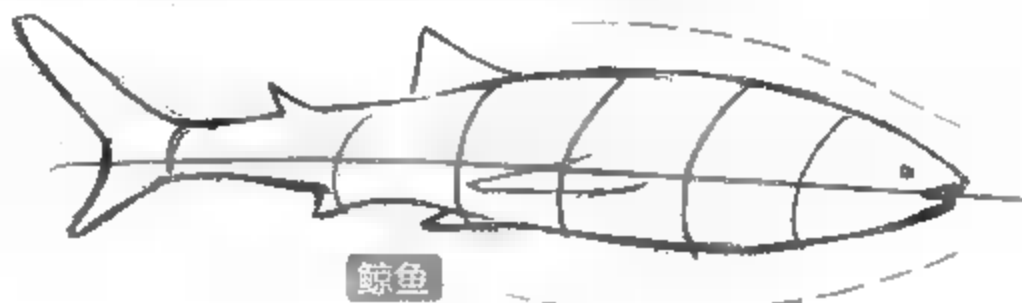
水流从鱼嘴两侧绕行，有一部分水流从鱼嘴进入，从鱼鳃排出。

鱼嘴的流线感以及水流的运动

正侧面

俯视

鱼身的流线型

除鱼类以外，其他水生动物在游动时也呈现流线型的体型特点。

鲸鱼的流线型身体适合快速游动。

鲸鱼

游动时身体呈S形。

海豹

海豹的头部较小，身体肥硕，形成流线型体型。

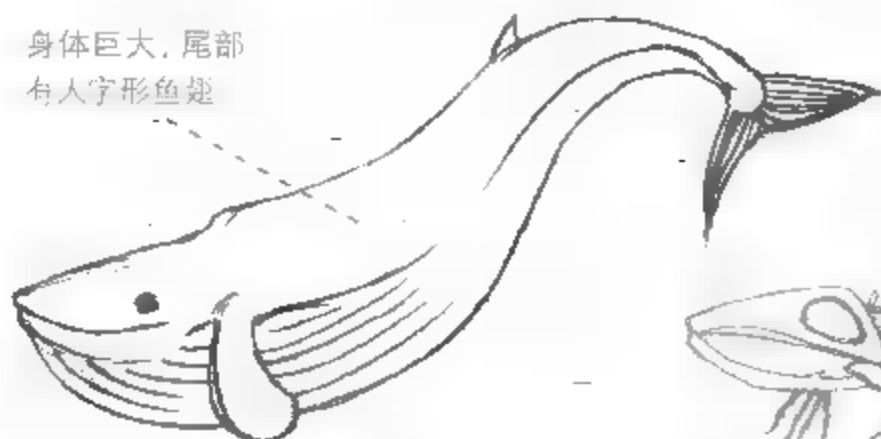
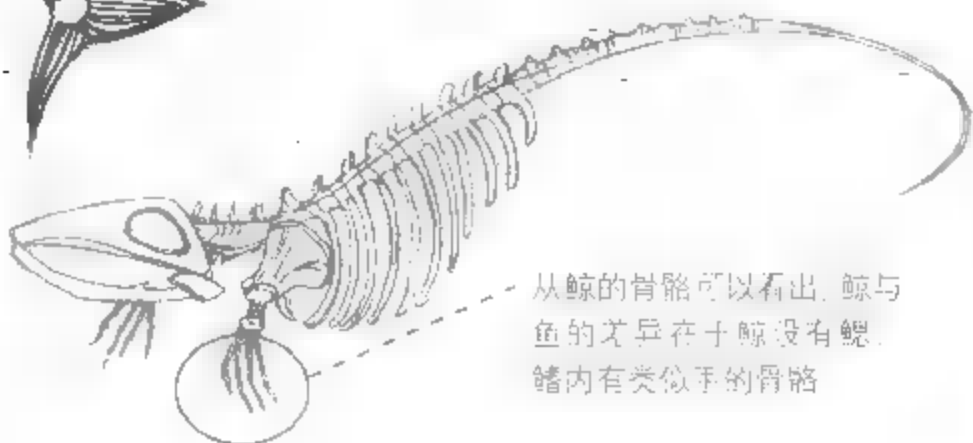
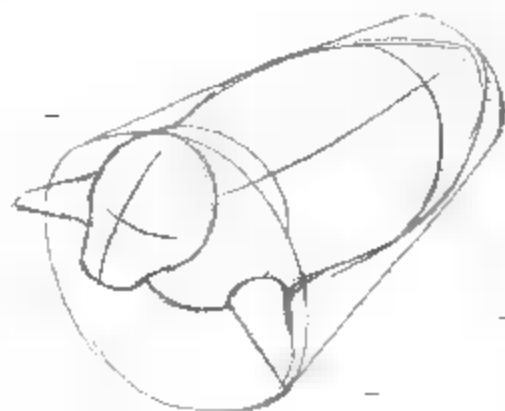
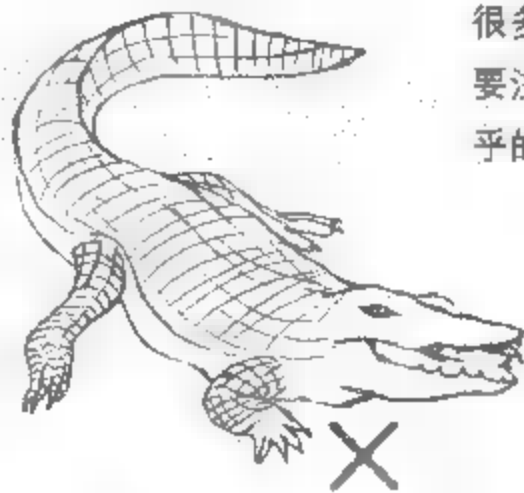
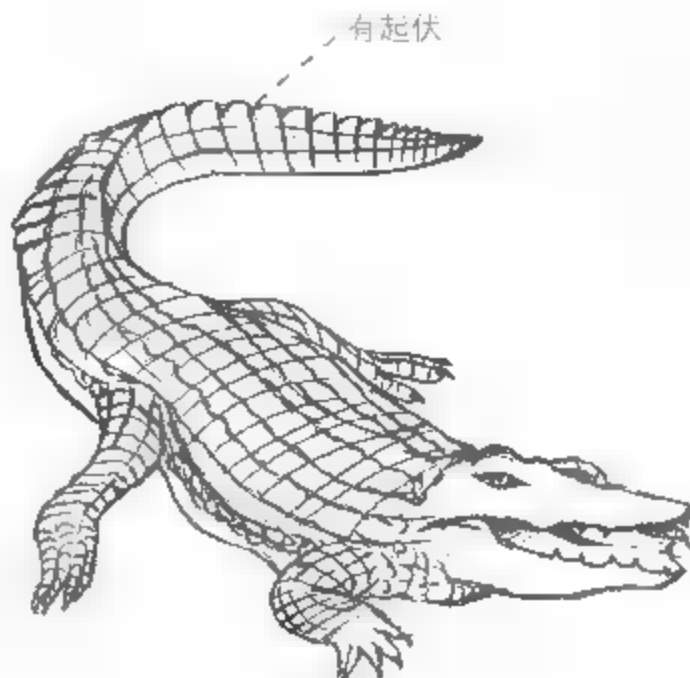
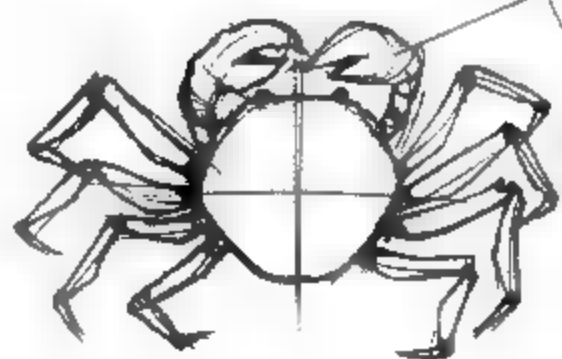
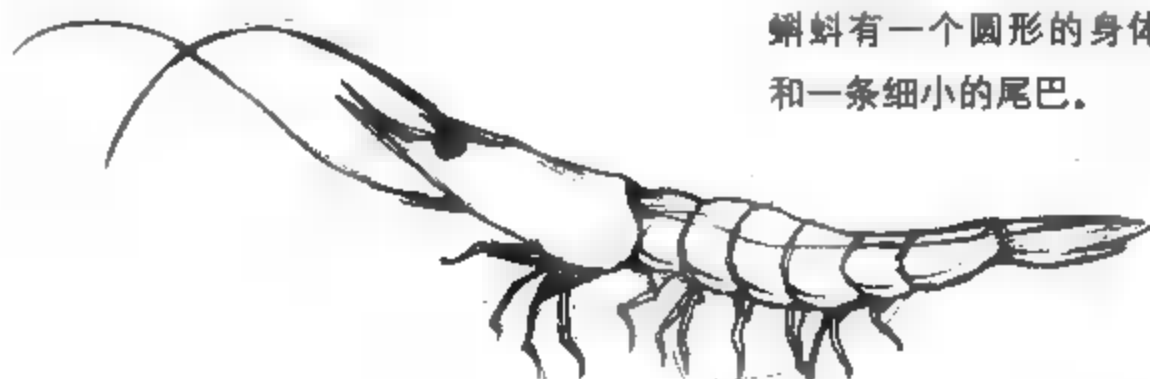
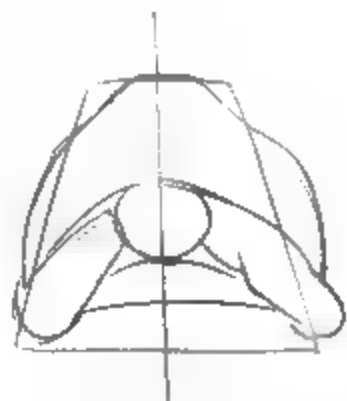
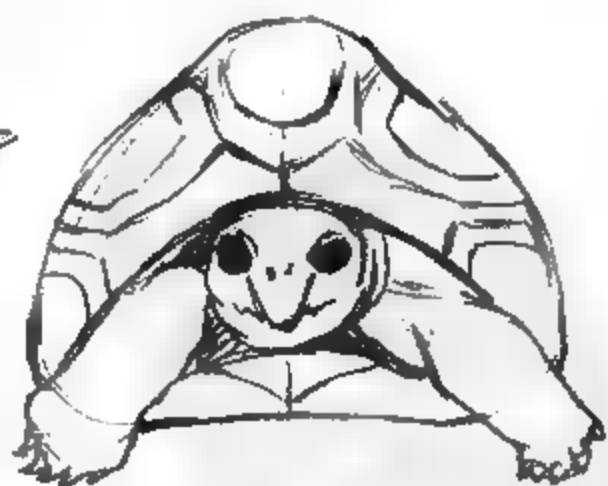
9.3.1 鱼类

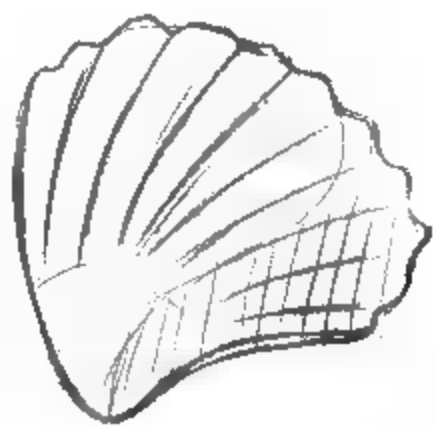
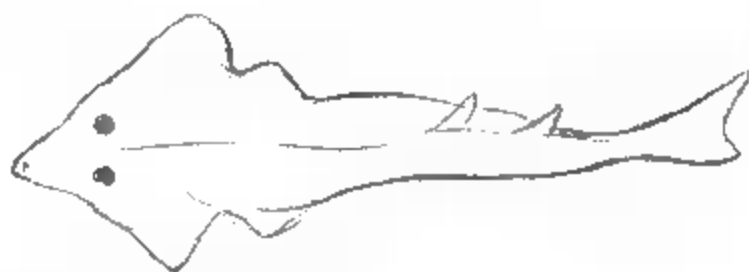
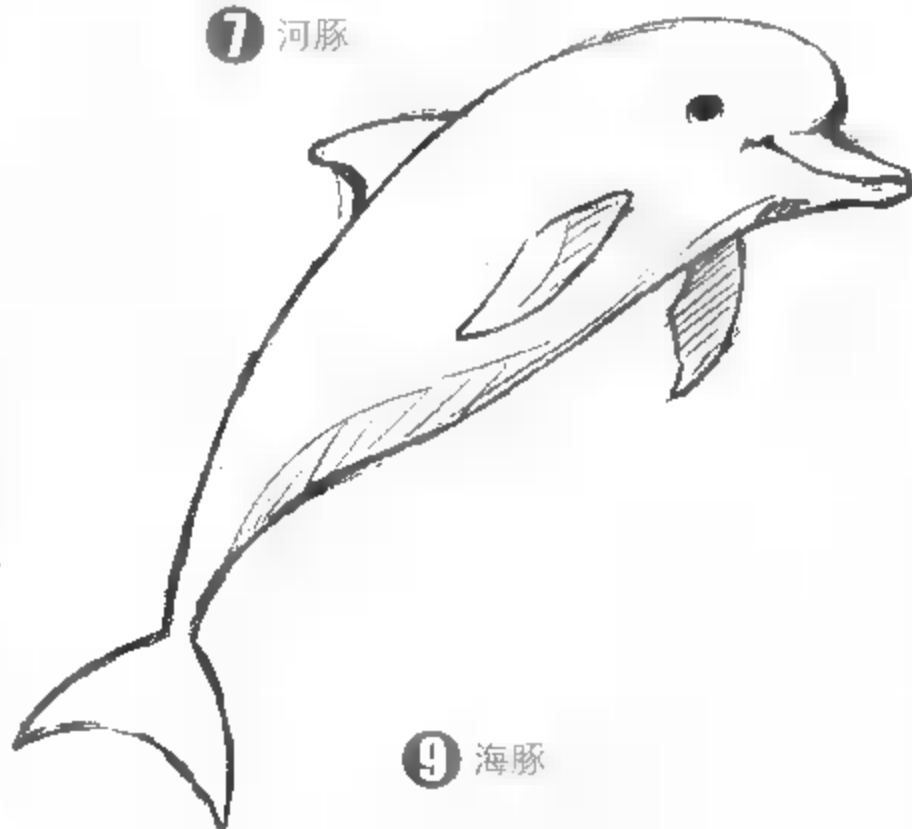
鱼类虽是最低等的脊椎动物，但已具有相当完备的器官，身体呈纺锤形而稍扁，适合在水中游动。

较为奇特的鱼形

不同种类鱼的细节表现

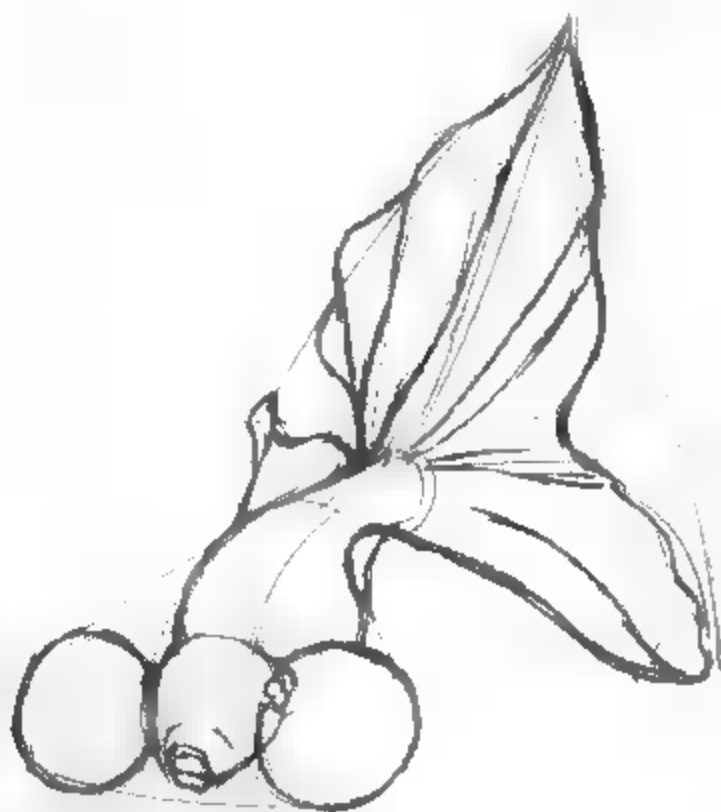
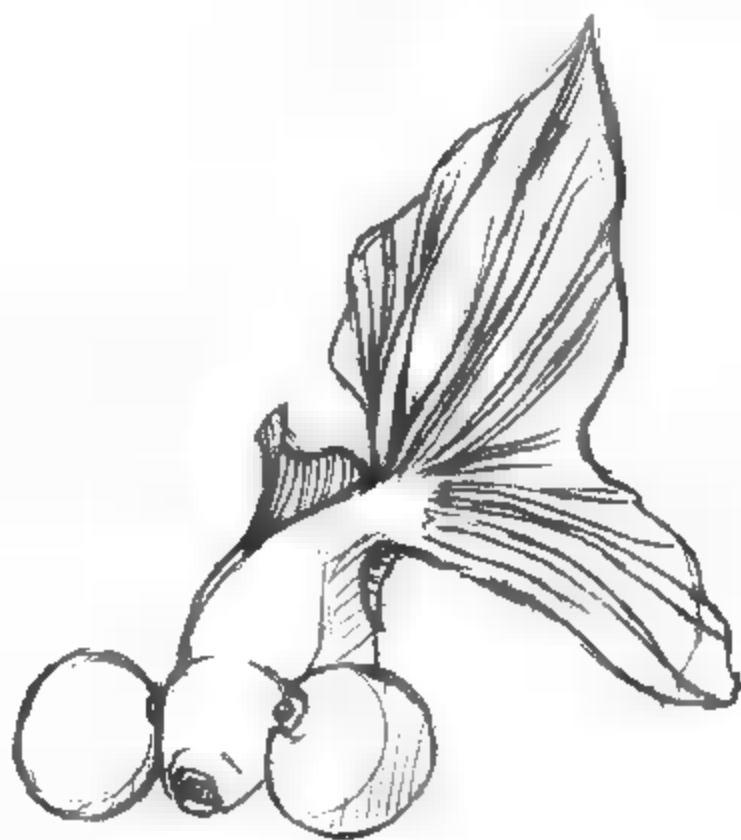
9.3.2 其他水生动物

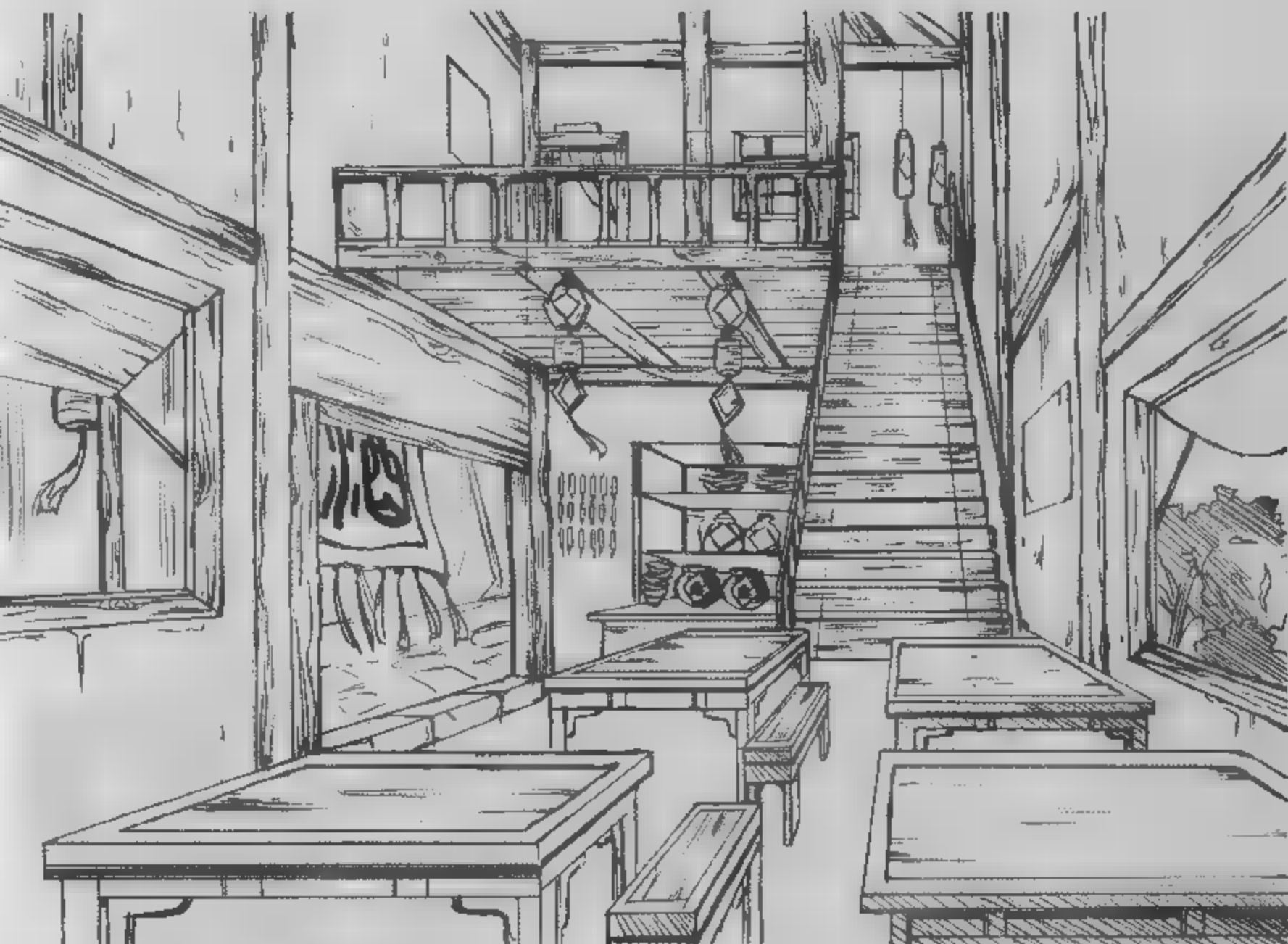
水中除了鱼类外，还有各种不同的水生动物，包括哺乳类、软体类、甲壳类以及浮游生物。

下面再来看看生活在水中的一些软体和甲壳动物

虾头可以整体绘制，身体上的壳一层一层地画。

海龟的正面整体呈梯形。注意龟壳上纹路的细节处理。

水生动物展示

特训练习

绘制一条金鱼

❶ 画出金鱼身体的两个主要部分——身体和尾部的大致形状。

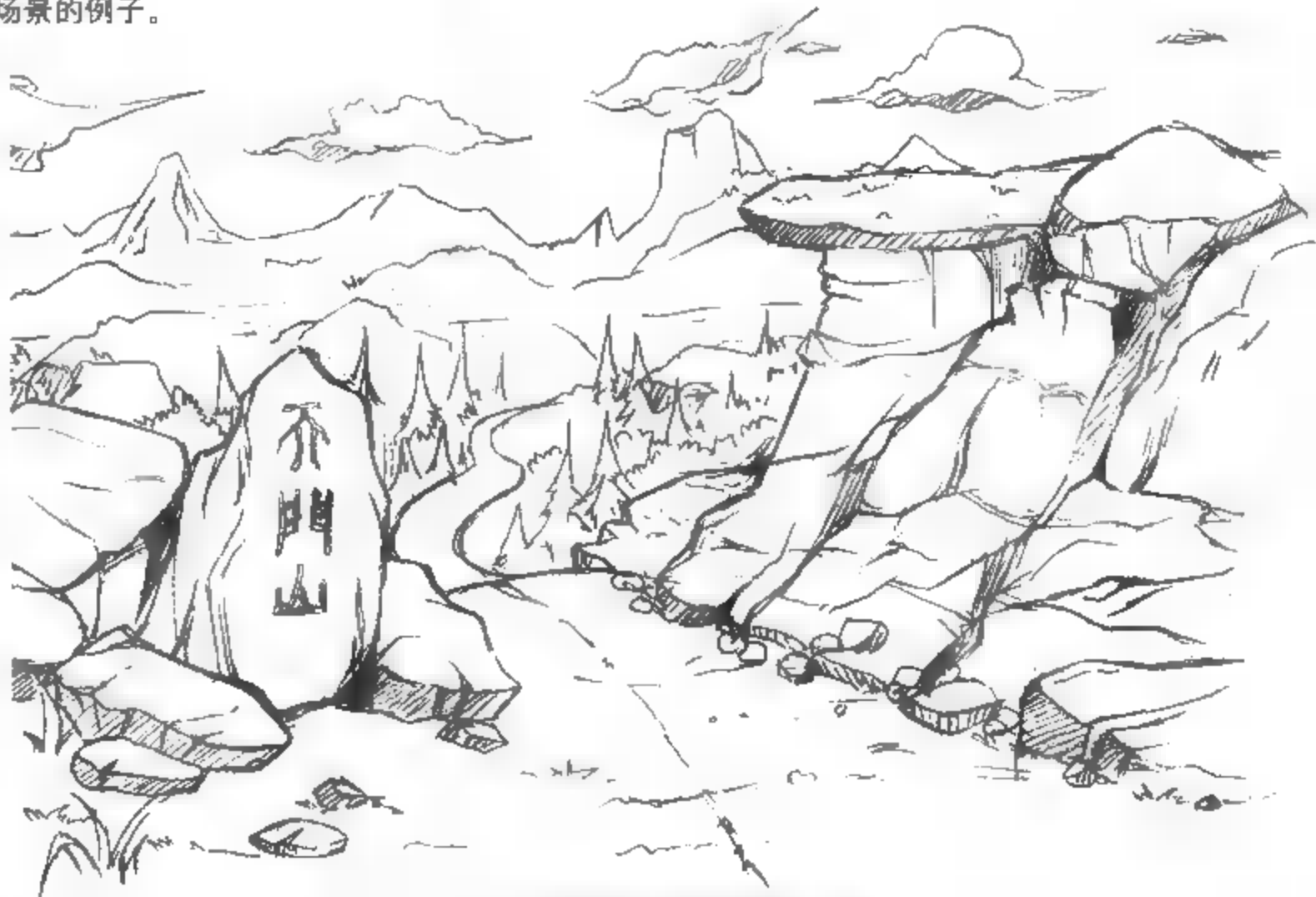
❷ 再仔细画出眼睛的造型和尾翼的造型。结构草图就完成了。

❸ 在结构图上仔细刻画金鱼的细节，包括背鳍、尾鳍的分区线，以及鱼鳃的刻画。

❹ 整理线条，画出完整的鱼鳍。点缀眼睛，画出阴影，金鱼就绘制完成了。

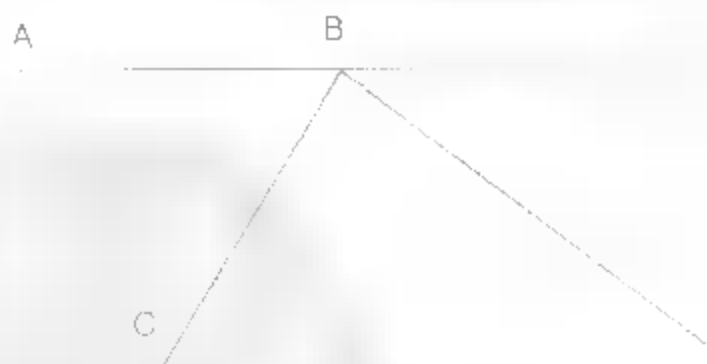
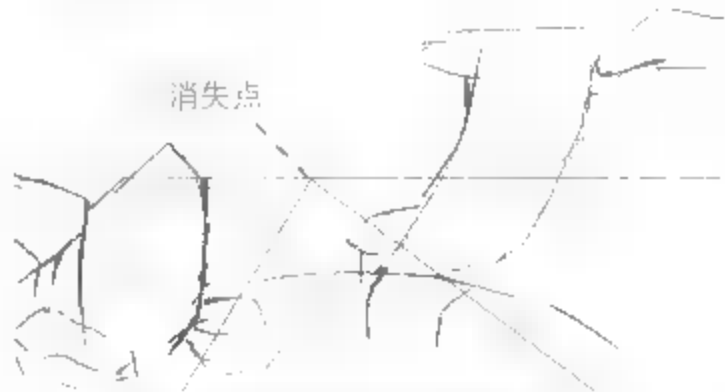
10
背景的画法

10.1 场景景致的素材表现

景致是构成场景的要素，在一个完整的场景中，如何表现景致的细节并注入空间的远近感是绘制场景的重点。本节我们主要学习一些重要景致，包括植物、山石、建筑等的画法。

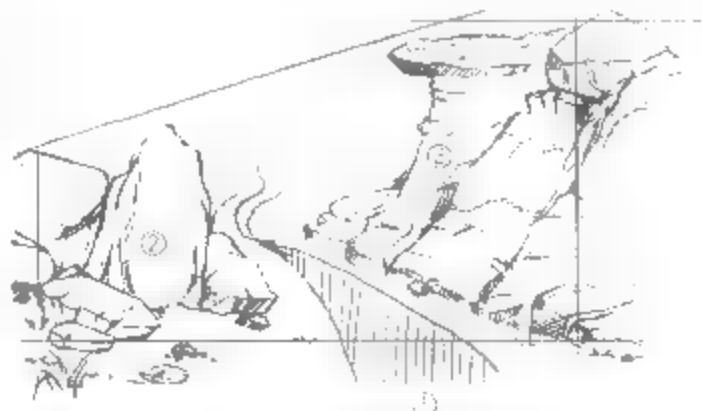
技术专栏

场景空间感和景致的细节表现

要表现出场景的整体空间感，主要注意场景的透视规律。下面来看一个使用一点透视表现户外场景的例子。

一点透视表现的户外场景

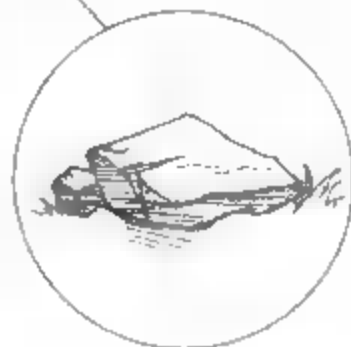
下面来分析一下本例的透视原理。

A.视平线——与人眼等高的一条水平线。
B.消失点——透视点在水平线上消失的点。
C.进深——纵深各间的水平距离。

注：后面的章节中会详细介绍透视原理。

景致有远近之分，近处的景致在刻画时要表现出细节，而远处中的景致可以进行模糊处理。

本例场景中的主体景致是由中间的路①和两边的山石②③构成。

下图中的蓝色部分为本例的远景，绘制时只勾勒其形就可以了。

采用古体书写的地名。

每一根草都要刻画有序。

场景中近景的细节要刻画仔细。这里包括花草、山石以及界碑上的地名。

石头的阴影要表现到位。

下面看一些景致的远近差别。

近处的松树每一层的覆盖都有层次感，并要表现出阴影；远处的松树只有一个轮廓。

近处的云朵有明暗表现，远处的云只用波浪线画出大致形状即可。

10.1.1 植物的画法

植物在场景中的出镜率很高，特别是户外，几乎是不可缺少的元素。绘制时要采用虚化和写实结合的原则。

树木的绘制

采用虚化法绘制树叶，可以用不规则的抖动线条整体表现一簇簇的树冠。

也可以用草形和圆叶形去表现树丛。

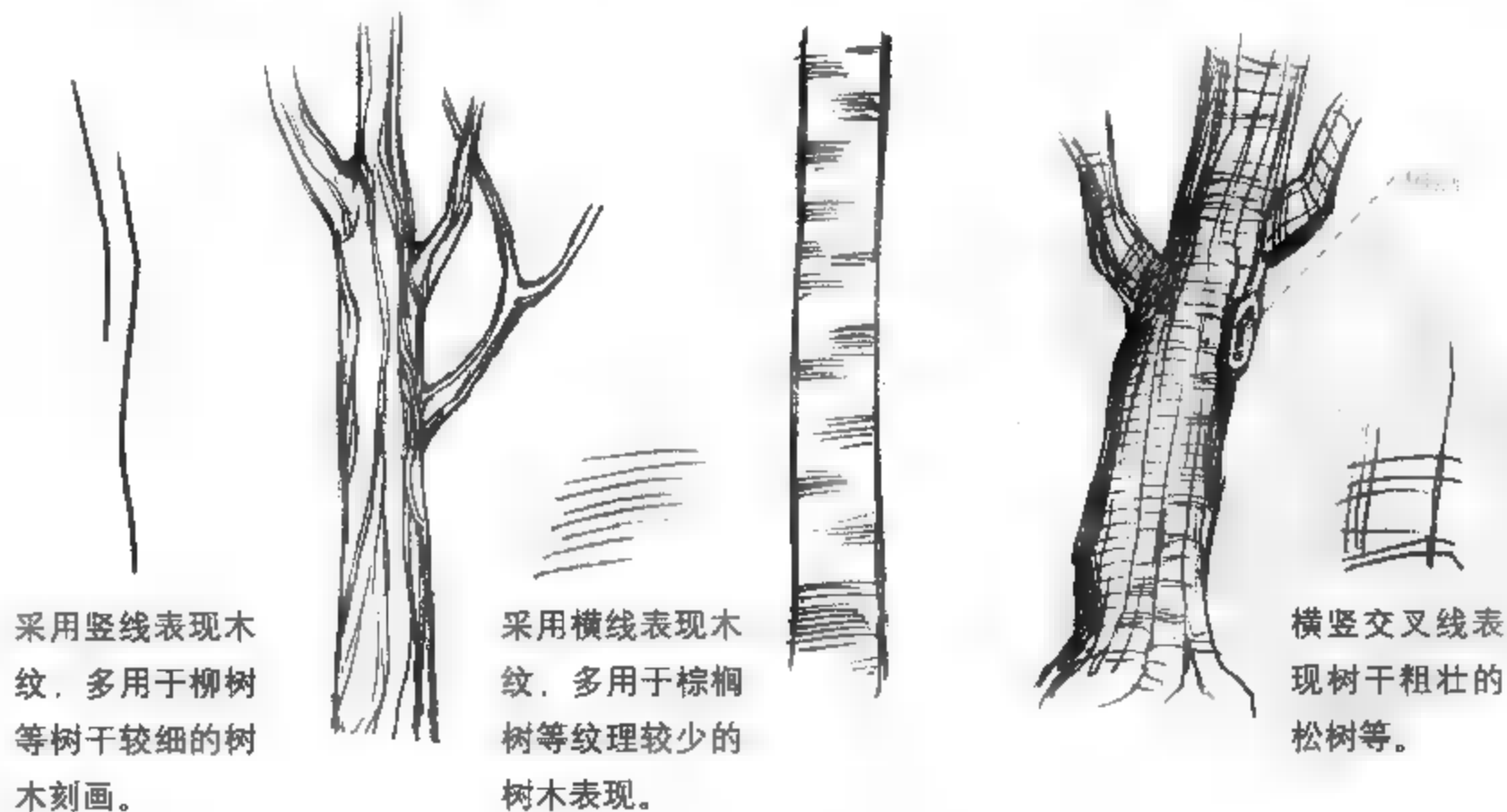
将树冠当做一个整体绘制。

树木

下面重点学习一下树干的几种表现方法。

采用竖线表现木纹，多用于柳树等树干较细的树木刻画。

采用横线表现木纹，多用于棕榈树等纹理较少的树木表现。

横竖交叉线表现树干粗壮的松树等。

花草的绘制

花草是场景中的小景致，用来点缀场景。

第一团

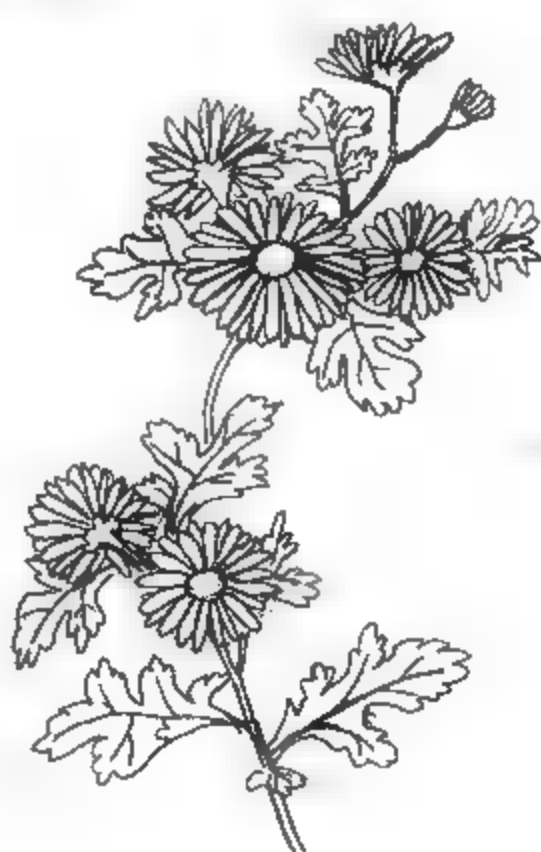
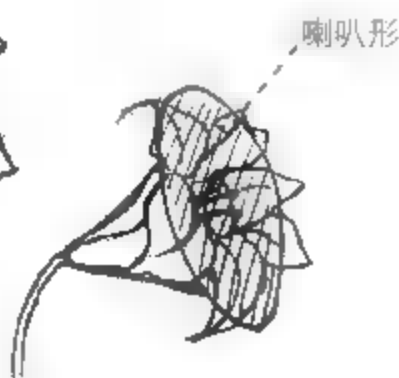
第二团

绘制花团要以“团”为单位去整体刻画。

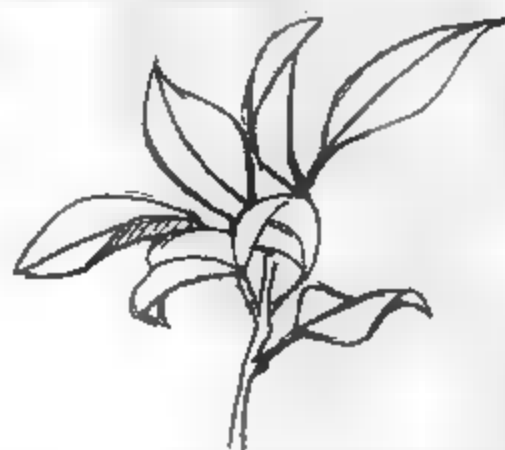
草

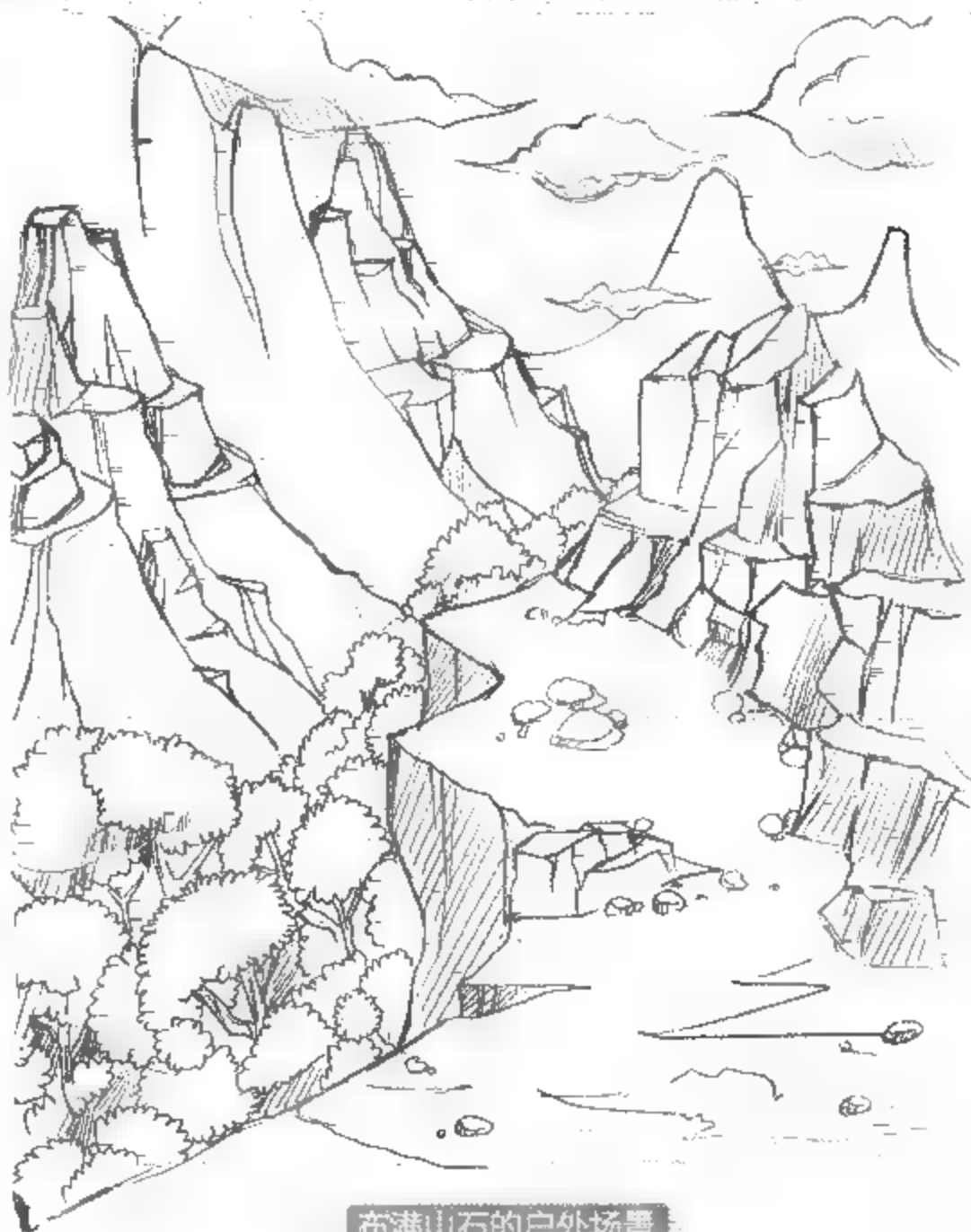
下垂的草尖要刻画出立体感，可以使用排线表现出草叶的表里分别。

花团

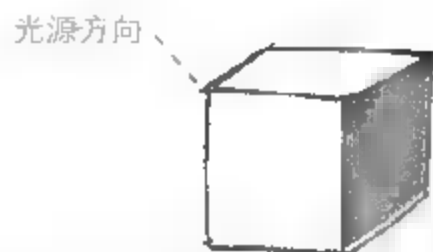
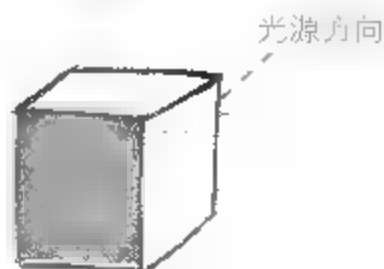
喇叭形

绘制花朵主要注意花型，有圆形和喇叭形等不同的花型。

阔叶植物要注意叶片的变形和透视。

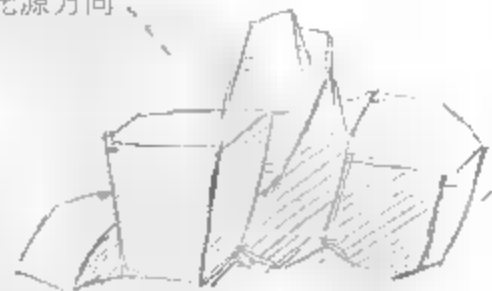
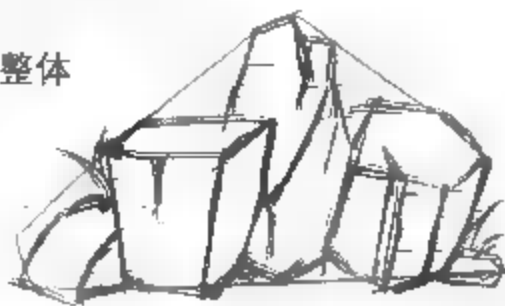
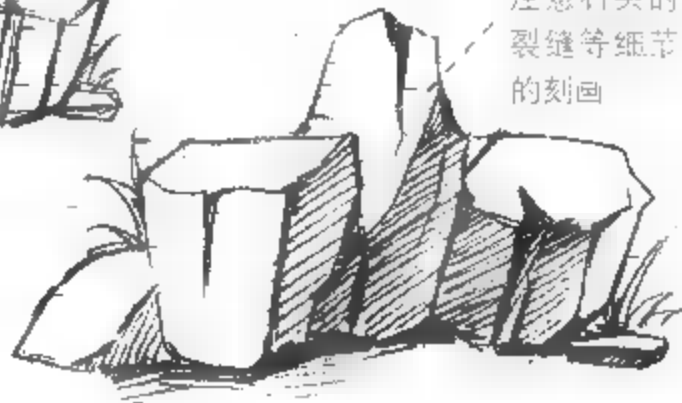
盆栽

10.1.2 山石泥土的画法

山石泥土在绘制上要注意立体感的表现，并运用光影原理突出暗面。下面来看看画山石泥土的要点。

布满山石的户外场景

绘制石板时先画一个类似长方体的结构。

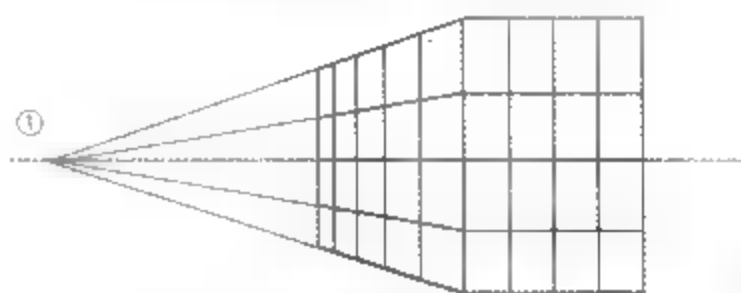
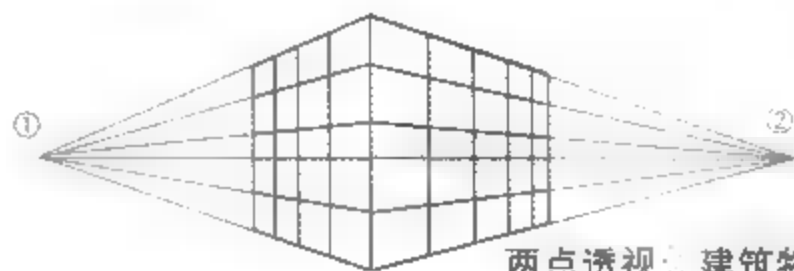
再在长方体中刻画凹陷及裂缝。

上图中的黑色区域为背光面。

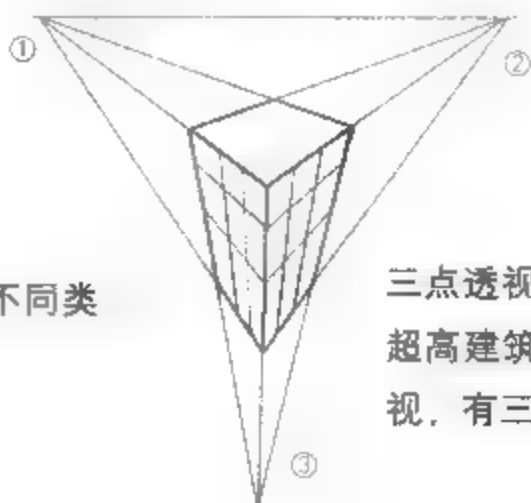
绘制组合的石头要整体画法和光源统一。

这个石头组整体呈三角形。

有多个光源的情况下，要将石头组作为整体去考虑。

使用斜划影线刻画石头的暗面。

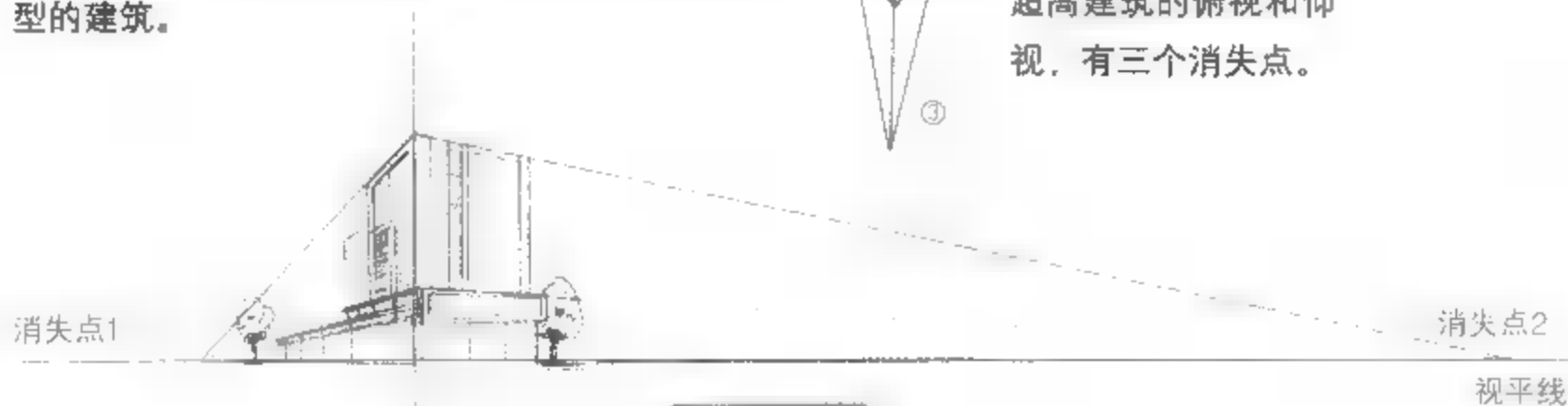
10.1.3 建筑物的画法

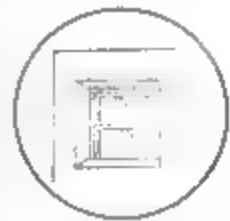
建筑物是人文场景的重要元素，绘制建筑除了要把握基本型外，还要注意透视原理。这里先简单介绍一下绘制建筑的几个透视法则。

一点透视：建筑的一边与水平线平行，另一边与水平线垂直，向内延伸线交汇在点①上。

两点透视：建筑物两边的延长线交汇在视平线的两点①②上。

①
②
③

三点透视：一般用于超高建筑的俯视和仰视，有三个消失点。

下面看看运用两点透视绘制的两种不同类型的建筑。

消失点1
消失点2
视平线

透视分析图

不同类型的窗户

窗框与墙面等高的类型。

窗框深陷进墙面的类型。

两个连体的立方体主楼要整体去绘制。

利用两点透视绘制的商厦

下面再看看如何使用两点透视绘制双坡屋顶的别墅。

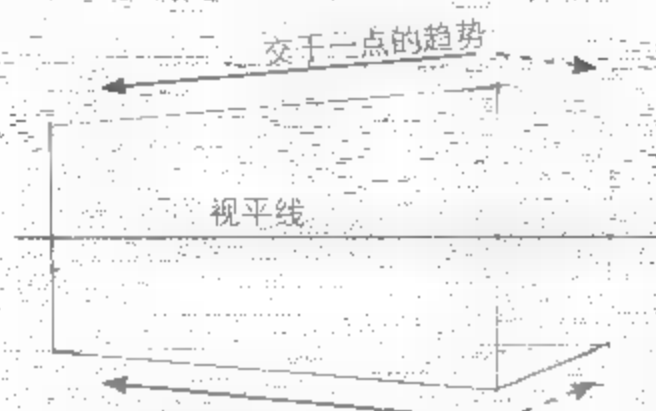
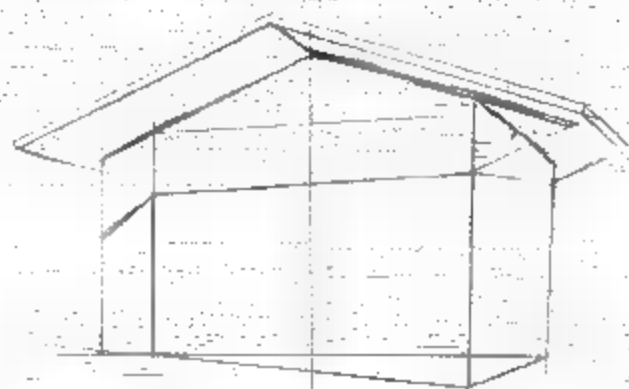
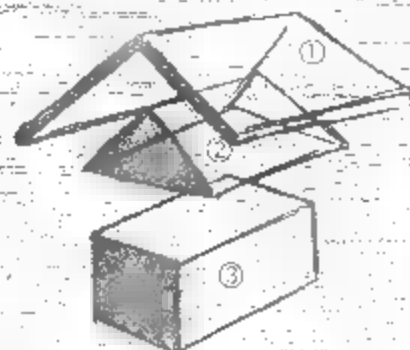
交于一点的趋势

视平线

使用两点透视画出建筑物的主体。

①

②

③

别墅的结构示意图

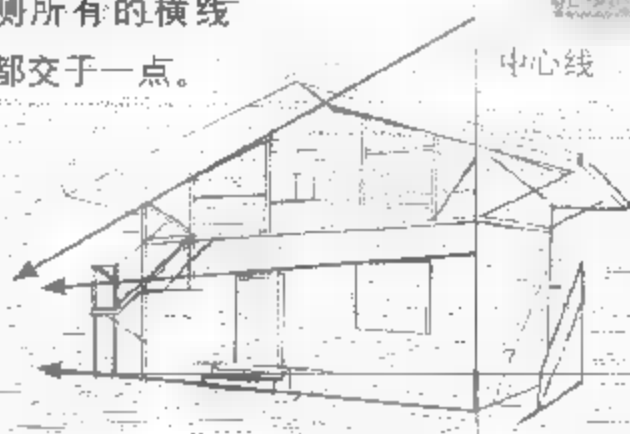
①人字形双坡屋顶

②三棱柱体的结合部

③立方体的主体结构

注意中心线一侧所有的横线都交于一点。

中心线

然后在主体上添加结合部分和屋顶造型。

添加窗户、楼梯等细节。

利用两点透视绘制的别墅

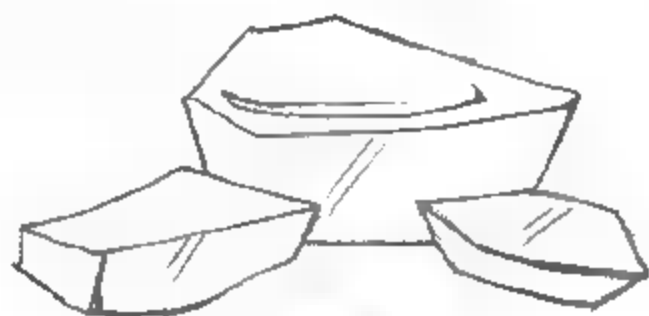
10.1.4 冰、水、火的表现方法

由于形态的自由度很大，自然物的表现在场景的绘制中往往是个难点。下面看常见的自然物冰、水、火的表现。

上图的蓝色区域为火的内焰部分。

使用柔和的线条表现水流是最常用的方式。

溅起来的水花

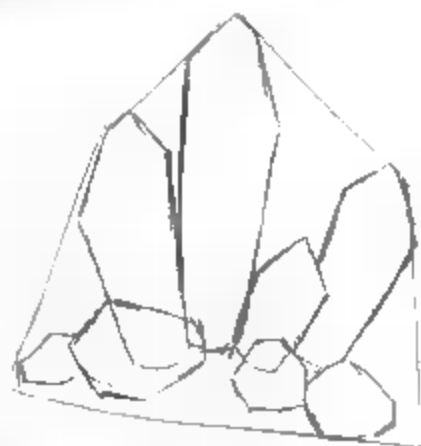
水体表现

在不规则的立方体上加上几道斜划线表现透明感。

冰块

画火时要把握火苗的形态，并加深内焰的表现。

火焰

奇幻场景中水晶的表现方法

水晶是由很多切面构成的。在把握整体造型的同时要注意刻画这些不规则的切面。

水晶的大致形状为立柱体。

切面为不规则的多边形。

实例展示 Examples Show

不同场景素材的表现

❶ 铁树

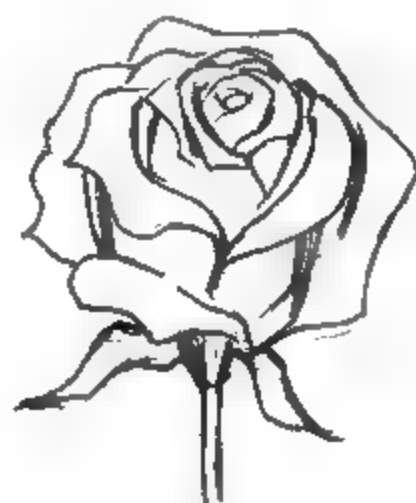
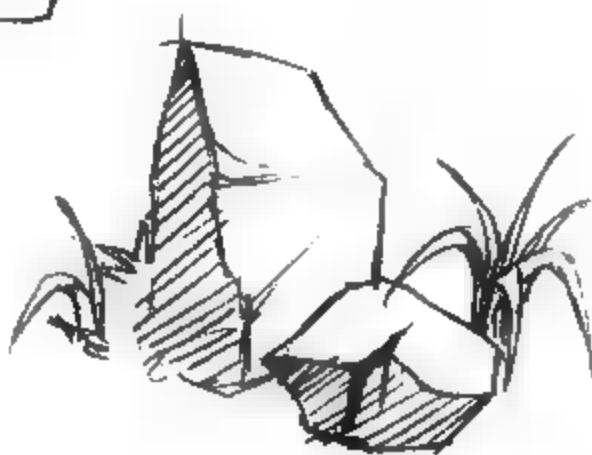
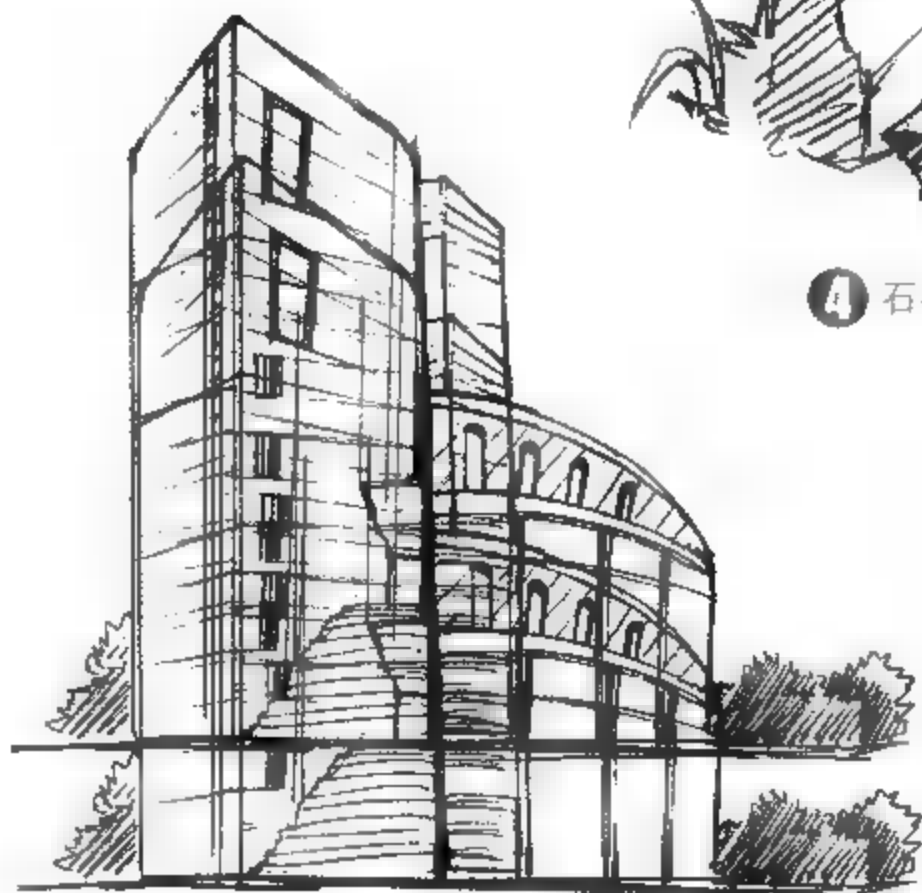
❷ 水花

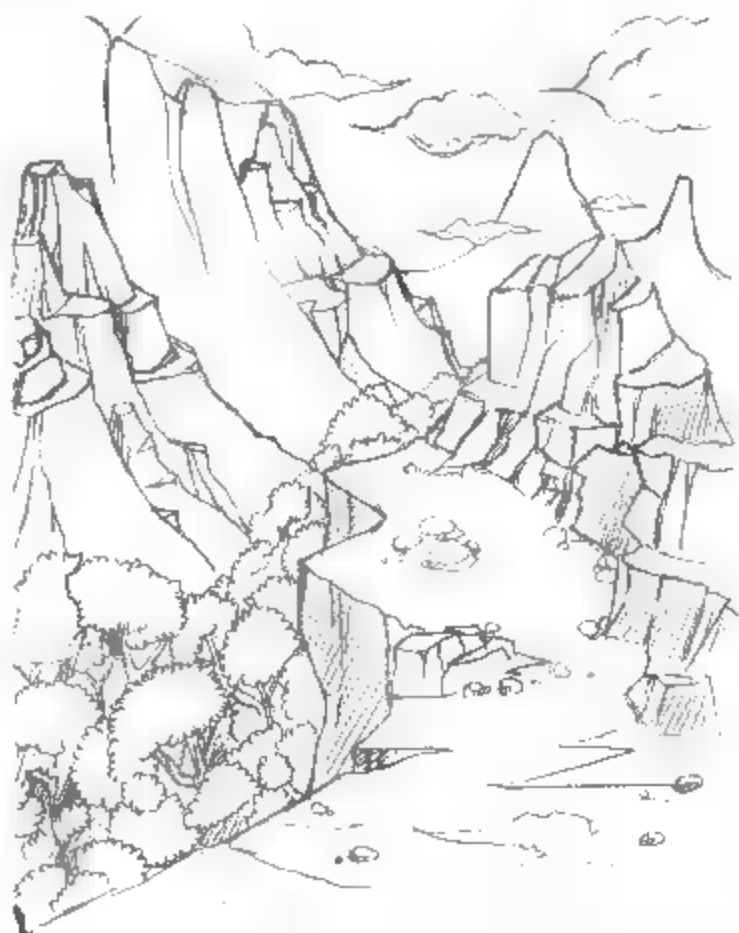
❸ 冰块

❹ 石头

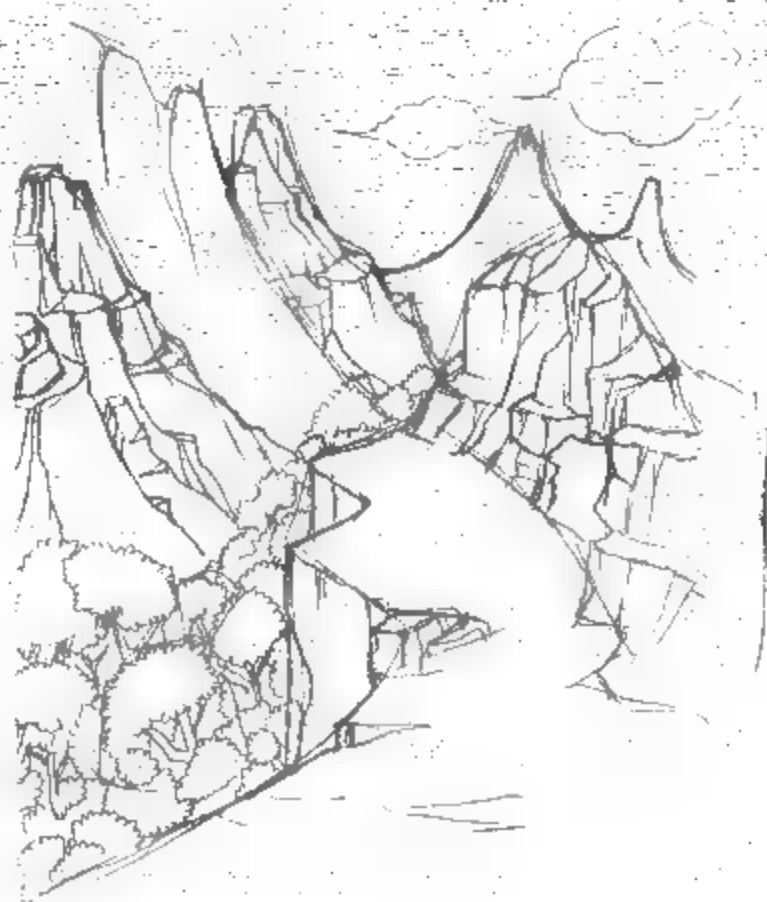
❺ 玫瑰

❻ 高楼

❼ 盆栽

特训练习

绘制陡峭的山脉场景

❶ 先画出山脉场景的透视结构图，并画出近处的山体。

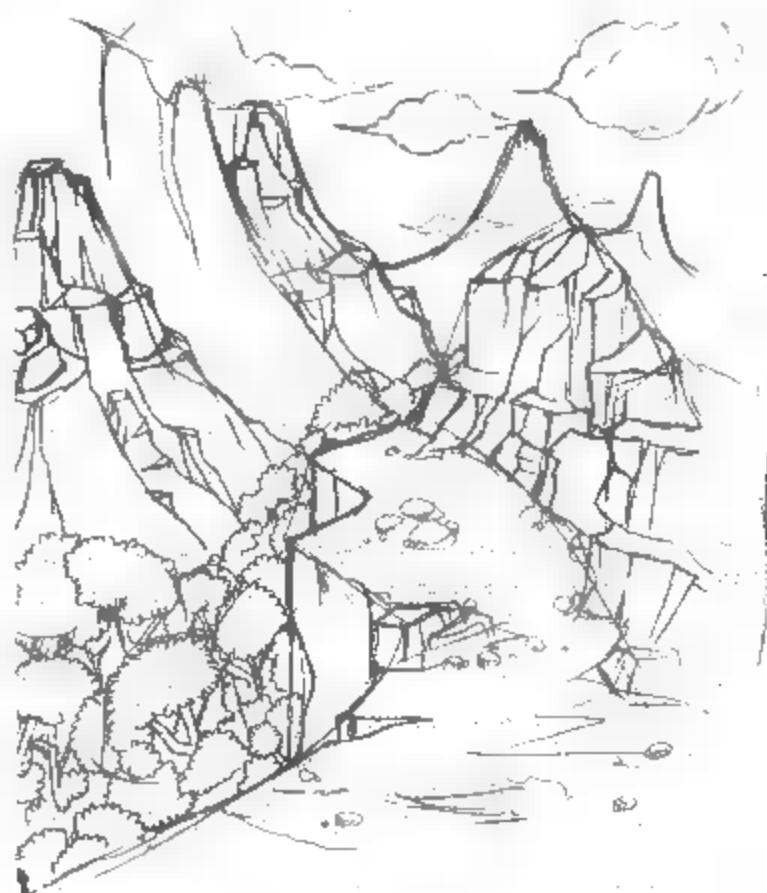
❷ 在结构图的基础上画出近处的山崖和远处山峰的轮廓，以及左边圆形树冠的结构。

❸ 刻画出左边山峰和树木的细节，表现出参差的树干和[illegible]峰的山峦。

④ 进一步刻画出画面右边山脉的细节。

使用小波浪线画树叶的外轮廓。

采用树叶团去刻画树冠。

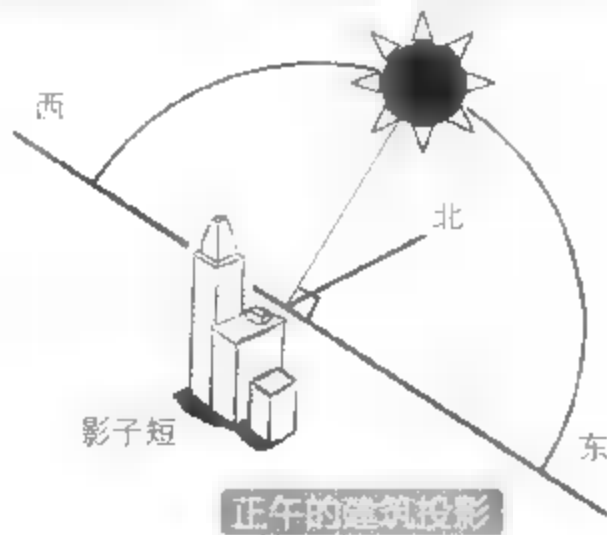
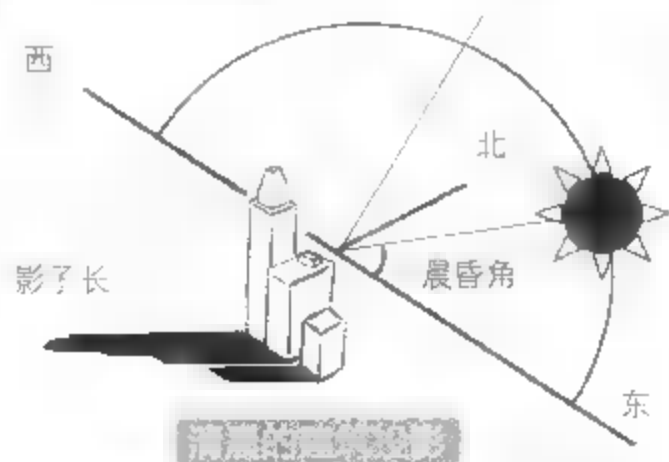
云的造型

碎石的造型

⑤ 调整线条，给近处的山路绘制出错落有致的碎石，并刻■天空中的云朵。陡峭山脉的场景就完成了。

10.2 场景的光影表现

场景的光影明暗常常对气氛的营造起关键作用，如何绘制明■的白天场景和黑暗的夜晚场景？本节我们将通过一个例子来讲解一下场景白天和黑夜的转换。

10.2.1 表现白天的场景

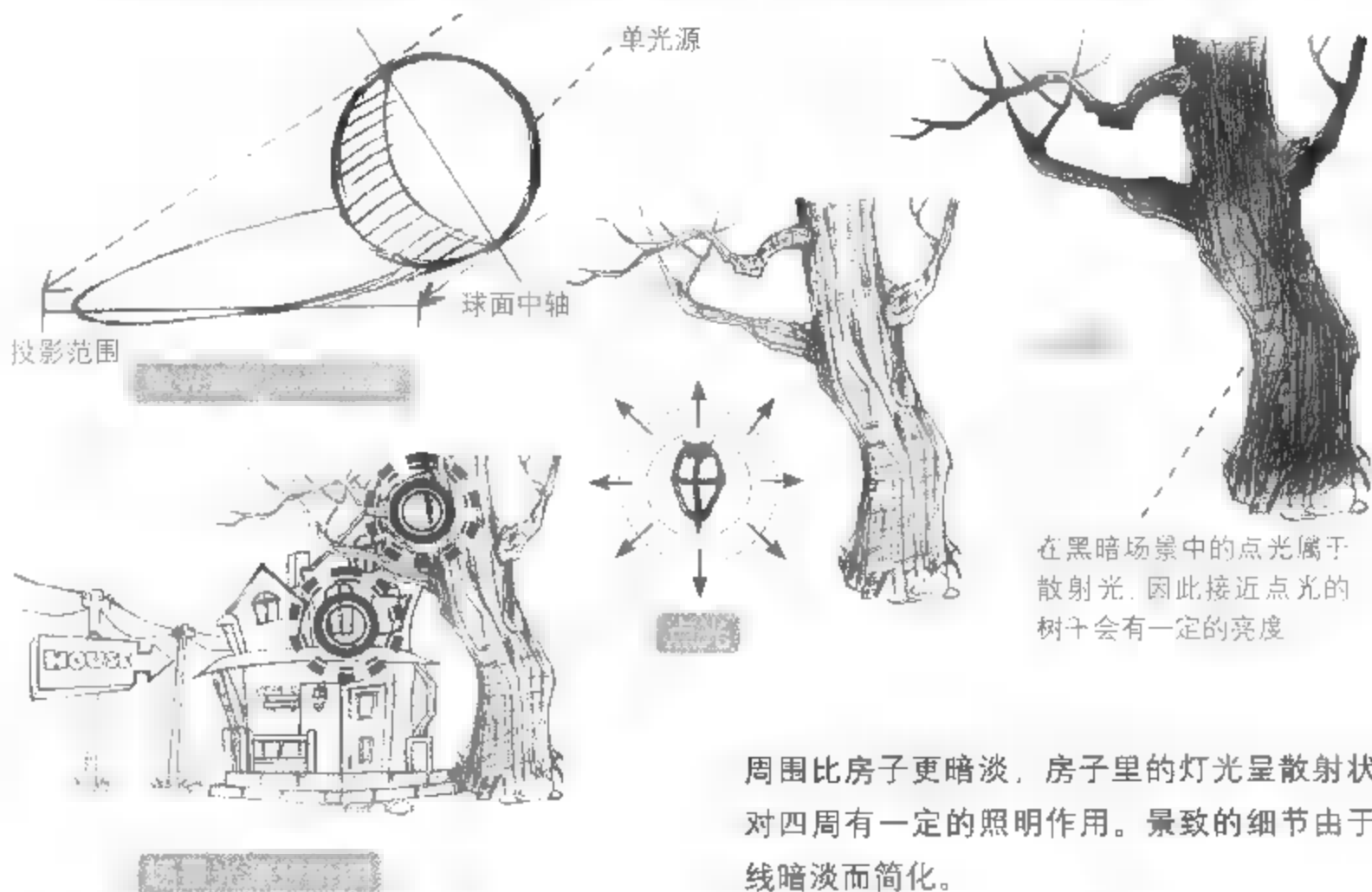
白天的光源主要来自太阳，建筑的投影常常是表现时间的重要信息。下面先看看太阳的角度对建筑投影的影响。

下面看一个表现白天场景的例子。

这是一个接近正午的场景，景物的清晰度高。绘制时要仔细刻画细节。

投影较短，景致的造型和细节表现清晰。

10.2.2 表现夜晚的场景

夜晚的主要光源来自月亮和人造光，特别是人造光，它对整个场景明暗的影响是很大的。

周围比房子更暗淡，房子里的灯光呈散射状，对四周有一定的照明作用。景致的细节由于光线暗淡而简化。

黑夜场景

影子的色调深且拉得很长。

10.3 写实背景的画法

在生活中有各种不同的写实场景，主要分为室内和室外两种。本节我们将结合透视学原理，学习绘制室外街景的小窍门以及幻想中室内场景的设计。

技术专栏

设计场景的基本方法

设计场景要先从整体设计入手，再到局部设计，在把握场景的整体造型和基调的基础上调动各类素材进行深入表现。下面看一个简单的例子。

设计一条有一排拱门的街道。首先按照一点透视原理画出拱门的透视排列。

视平线

消失点

对场景主体进行刻画

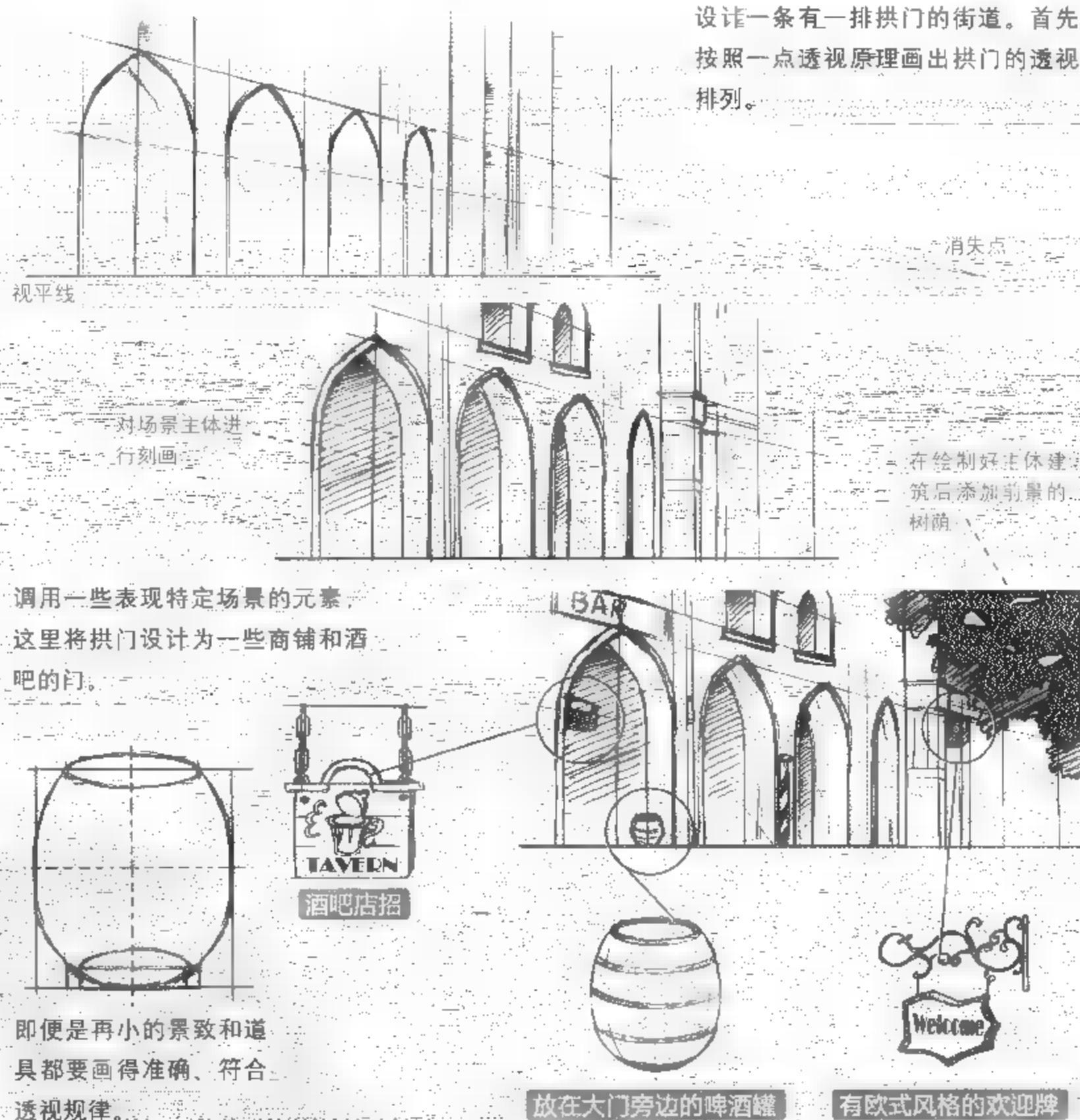
在绘制好主体建筑后添加前景的树荫

调用一些表现特定场景的元素，这里将拱门设计为一些商铺和酒吧的门。

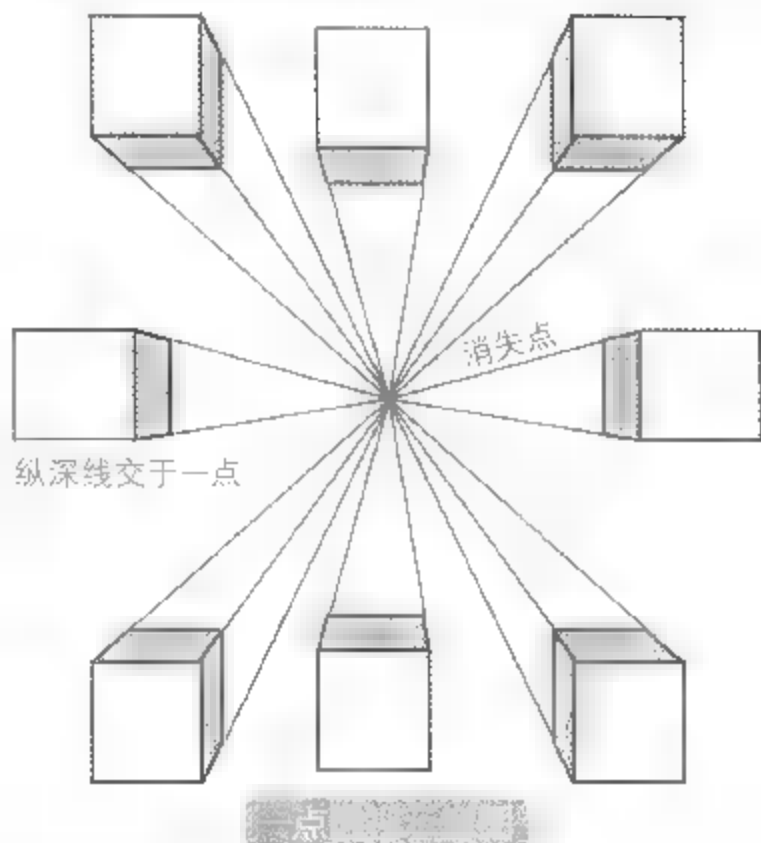
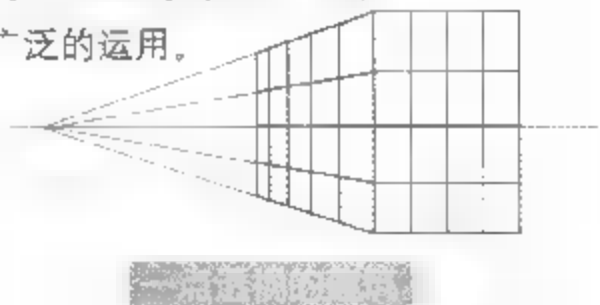
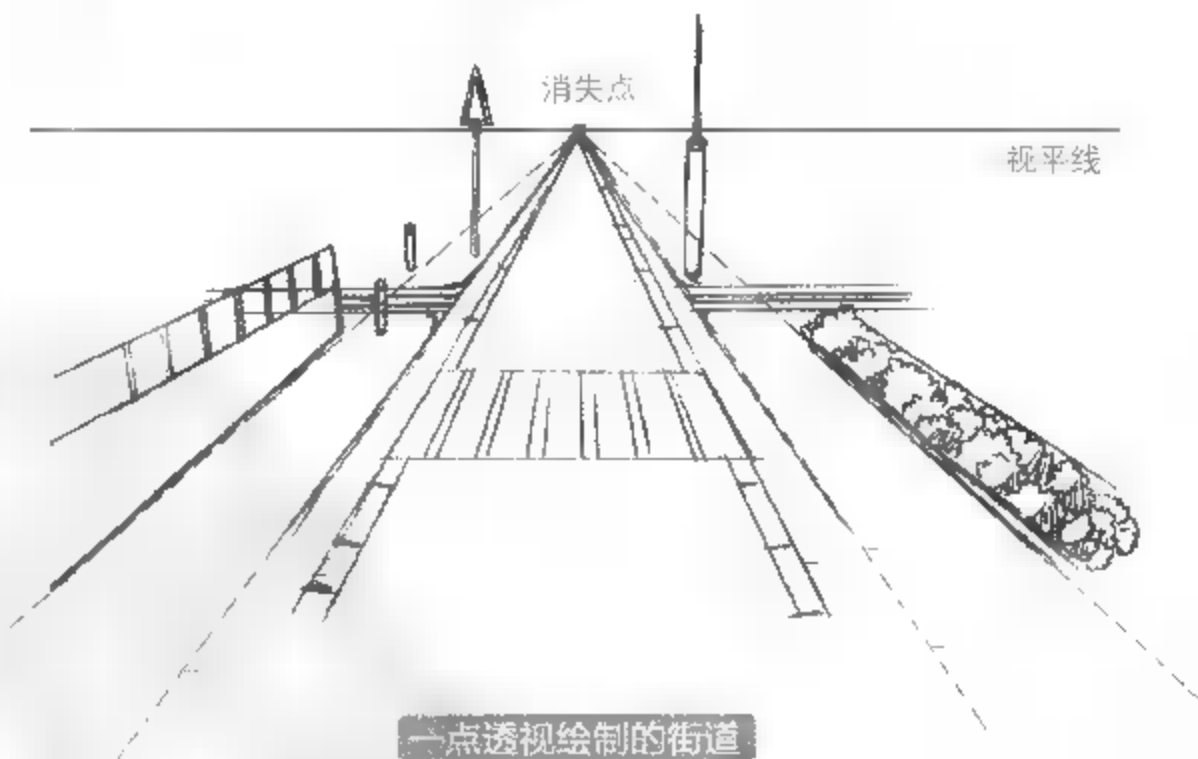
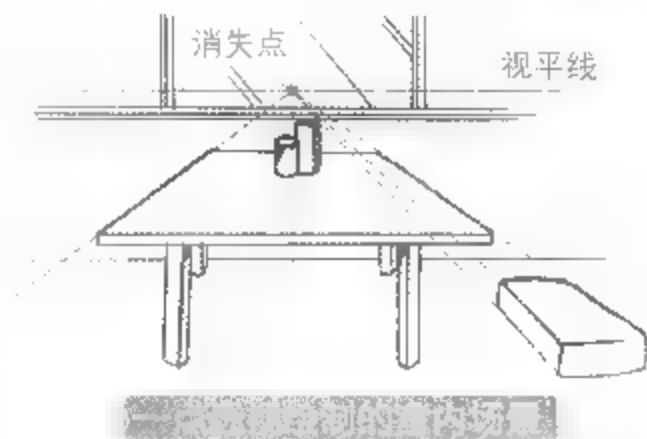
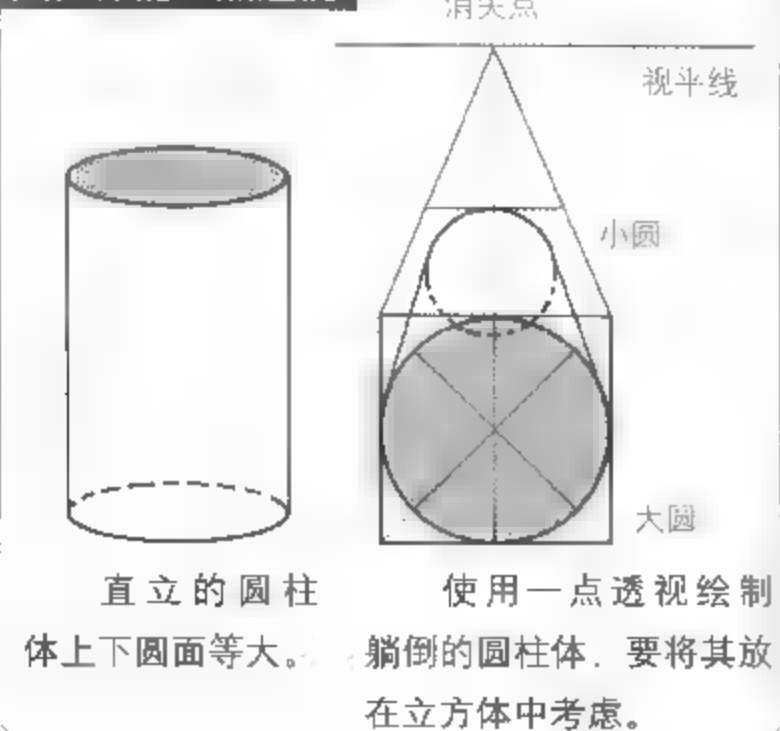
酒吧店招

即便是再小的景致和道具都要画得准确、符合透视规律。

放在大门旁边的啤酒罐

有欧式风格的欢迎牌

10.3.1 场景的空间与透视知识

场景都分布在三维空间中，符合基本的透视原理。本小节我们重点看看一点透视、两点透视和三点透视在绘制场景时如何运用。

一点透视的基本原理

一点透视在方形建筑、街道和室内的绘制上有广泛的运用。

一点透视的进深感较强，能很好地体现场景的空间感。

一点透视绘制的街道

两点透视的基本原理

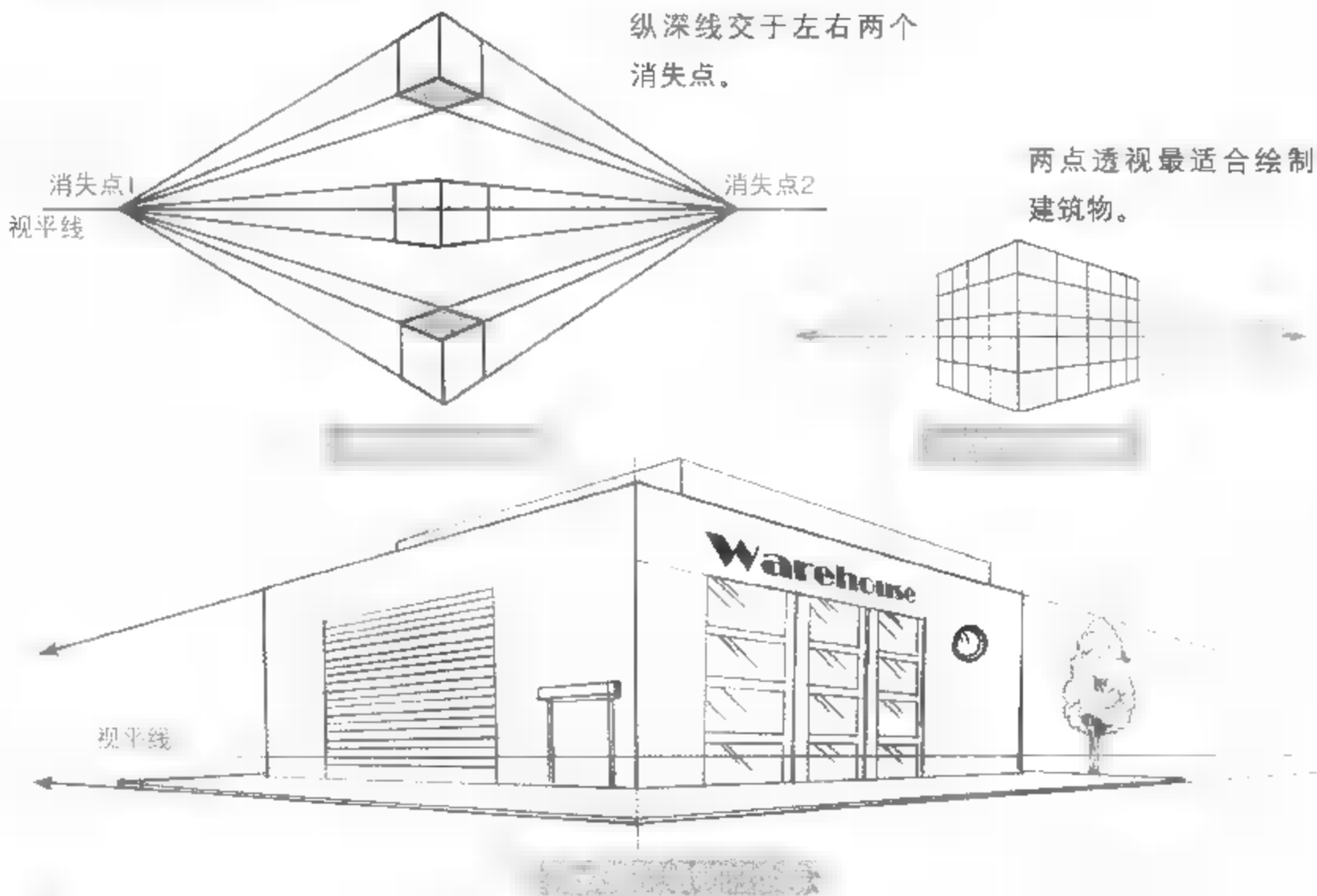
纵深线交于左右两个消失点。

消失点1

消失点2

视平线

两点透视最适合绘制建筑物。

视平线

三点透视的基本原理

三点透视的压迫感最强，用于表现高大建筑的仰视或俯视效果。

天点

消失点1

消失点2

地点

除了两个消失点外，三点透视的另外一个消失点叫做天点（仰视）或者地点（俯视）。

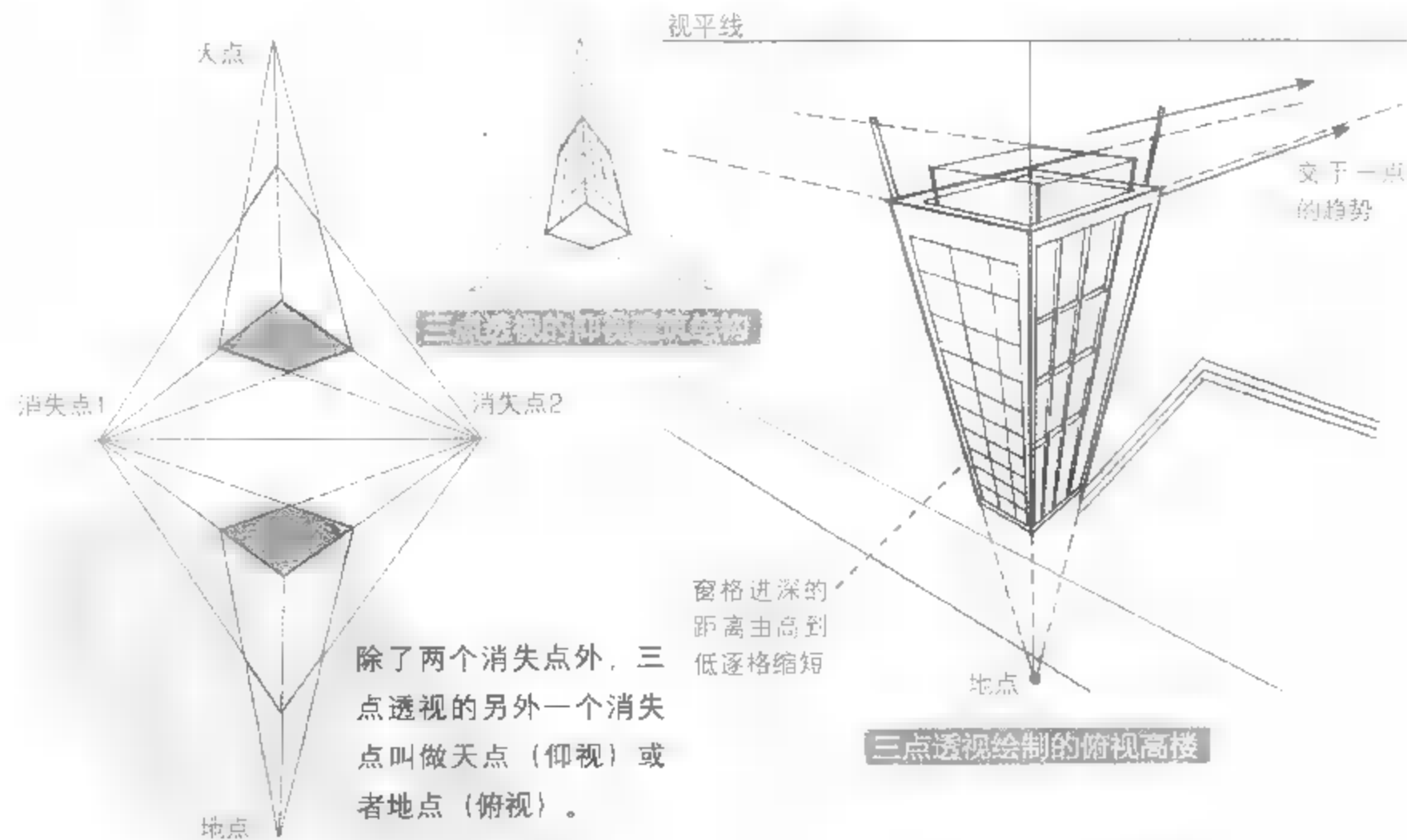
三点透视的仰视建筑结构

视平线

交于一点的趋势

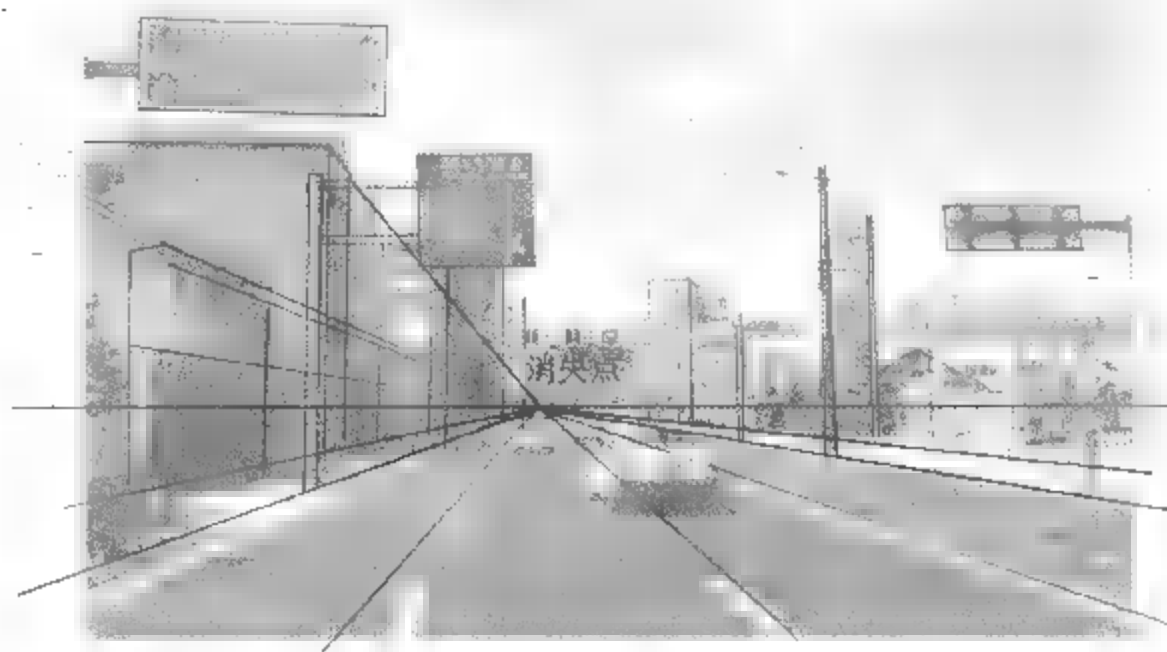
窗格进深的距离由高到低逐格缩短

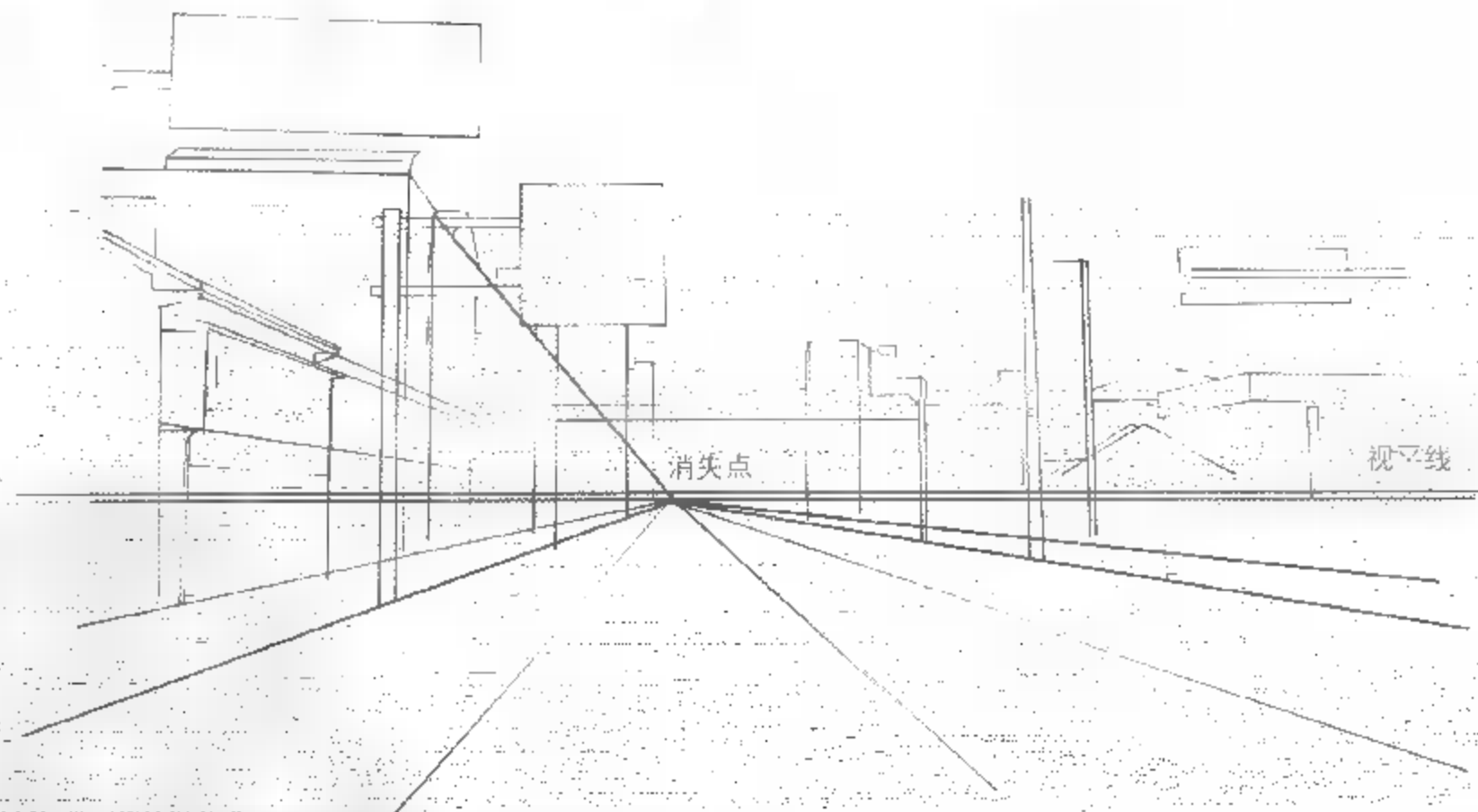
地点

三点透视绘制的俯视高楼

10.3.2 利用真实照片绘制场景

在实际操作中，我们可以利用真实照片去描摹现实场景，并加入自己的设计，变为自己作品中的背景。下面看看具体的操作步骤。

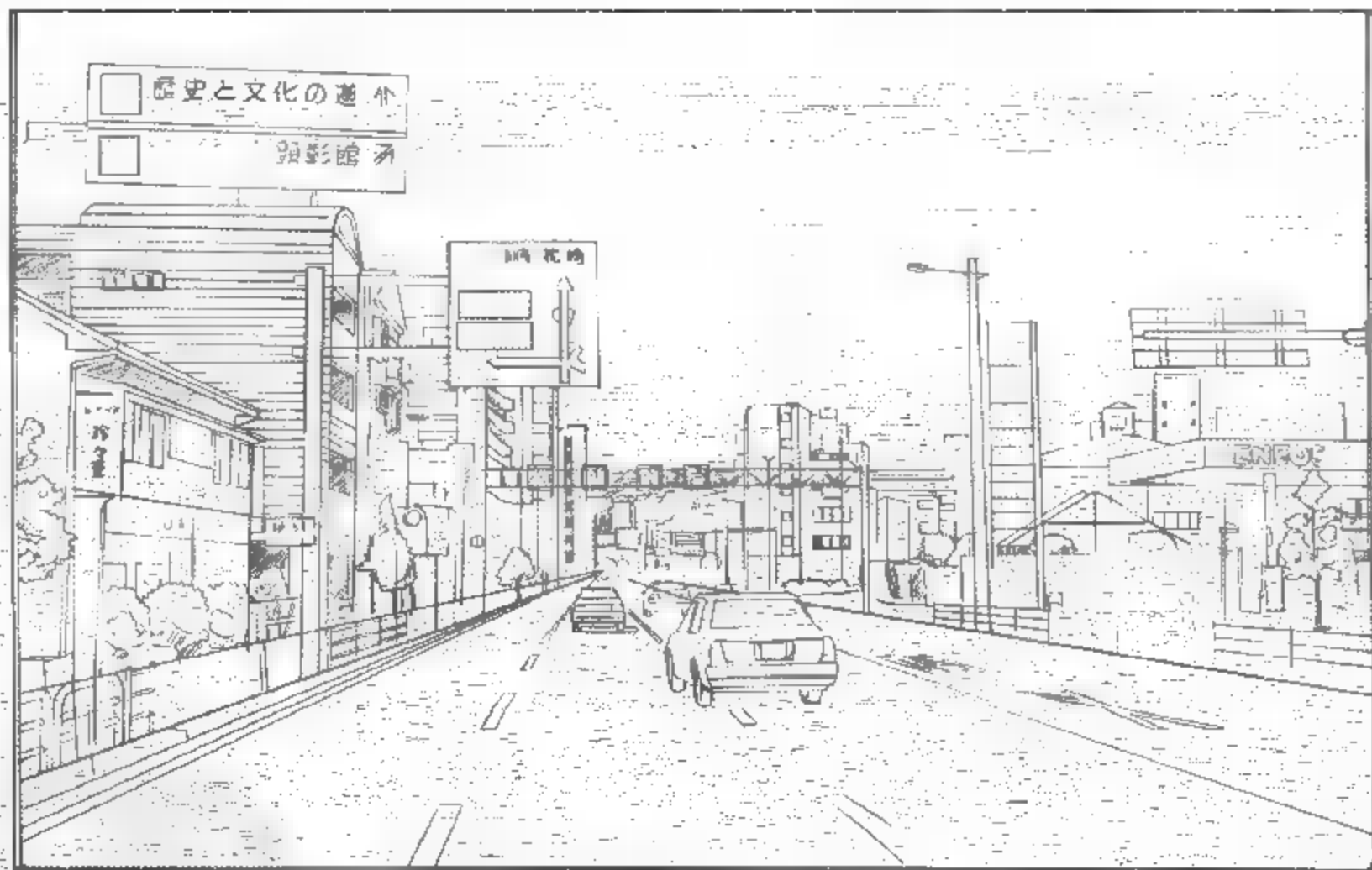
街景照片

注：可使用电脑输入照片，使用Photoshop软件，降低照片透明度，在上一层进行描图。

首先找到照片中场景的视平线

再画出道路以及沿街房屋的纵深线。

进一步描摹出沿街建筑以及交通指示牌的大致轮廓。

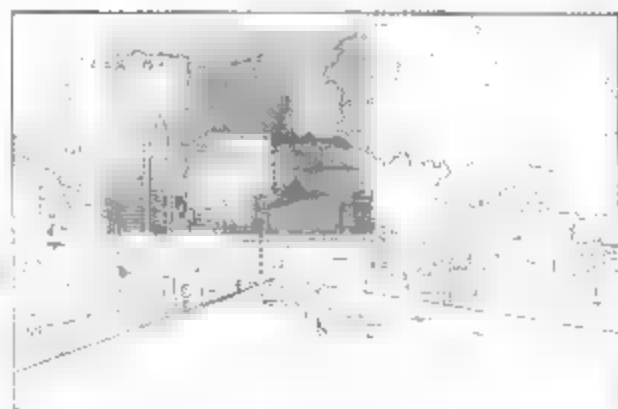
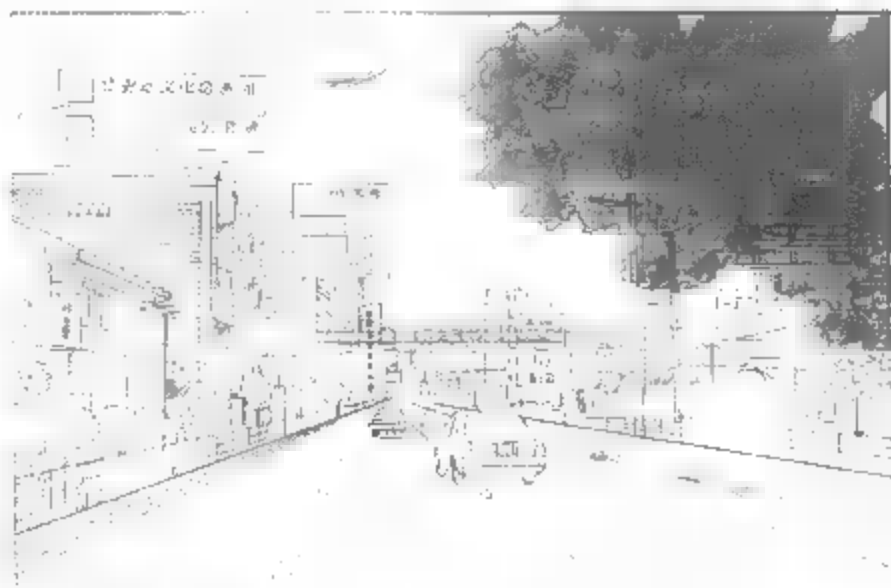
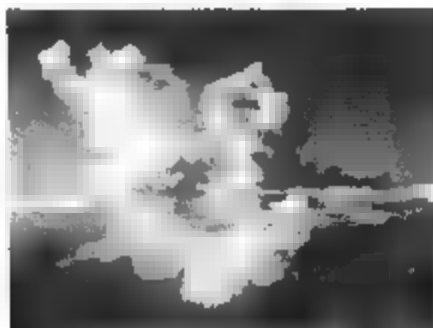
注：天空中的云彩暂时不描摹，以待后期设计。

继续用照片描摹出场景中的细节，包括街道两旁的树木、店招、车辆以及路灯等。

完成所有描摹后，删除照片层和辅助线，一个真实的场景就出现了。

近处的建筑和街面我们需要细致描绘，而远处的建筑可以抽象化，省略细节。

10.3.3 利用照片组合绘制场景

上一小节我们利用照片描摹出一幅街道的实景，为了丰富场景的内容并将场景变为自己作品中的元素，可以继续寻找一些照片与之前的景物组合在一起，形成更加丰富或者新的场景。

下面我们收集了大树、云层和飞机的照片作为场景元素描摹到原先的场景中。

将大树的树荫作为前景描摹到画面的右上角，并在天空中描出飞机的造型。

再附上云层的照片进行描摹。

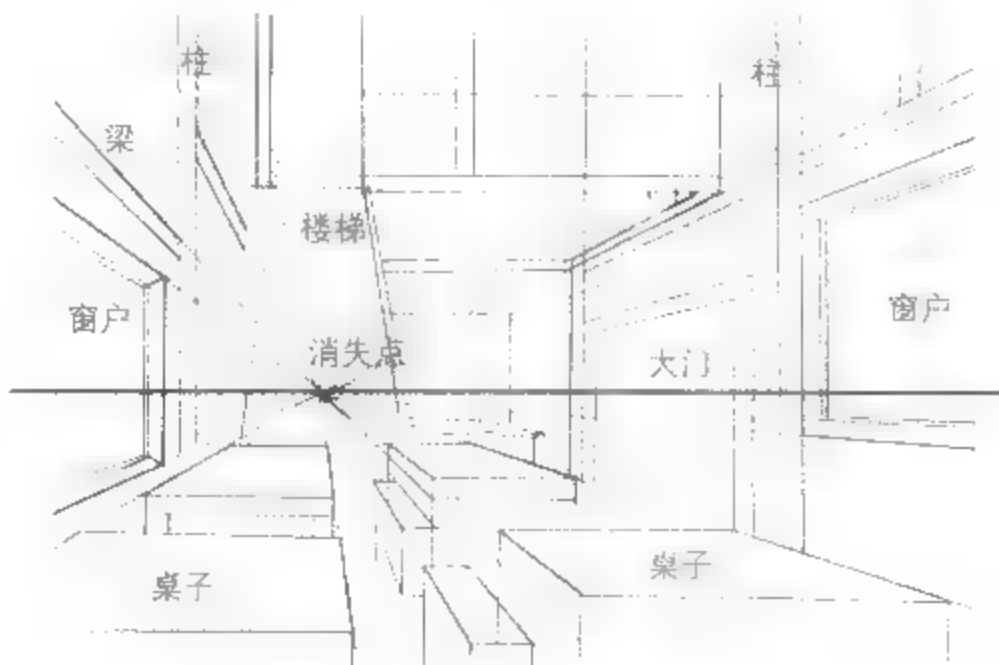
最终效果

比起上一页的街景，空白的天空加入了云彩和飞机，显得更加丰富和生活化。右上角的树荫作为前景使画面更有纵深感。

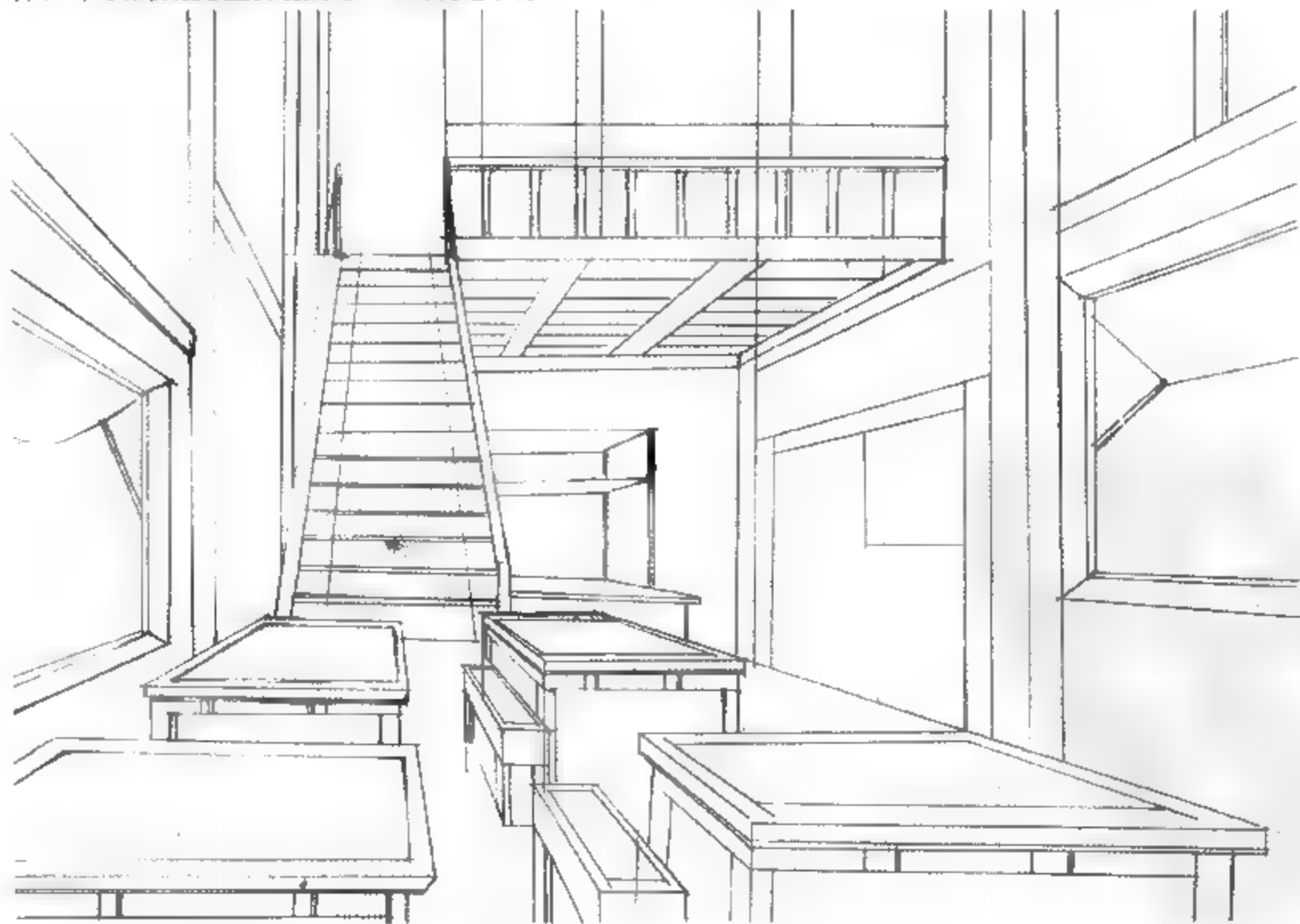
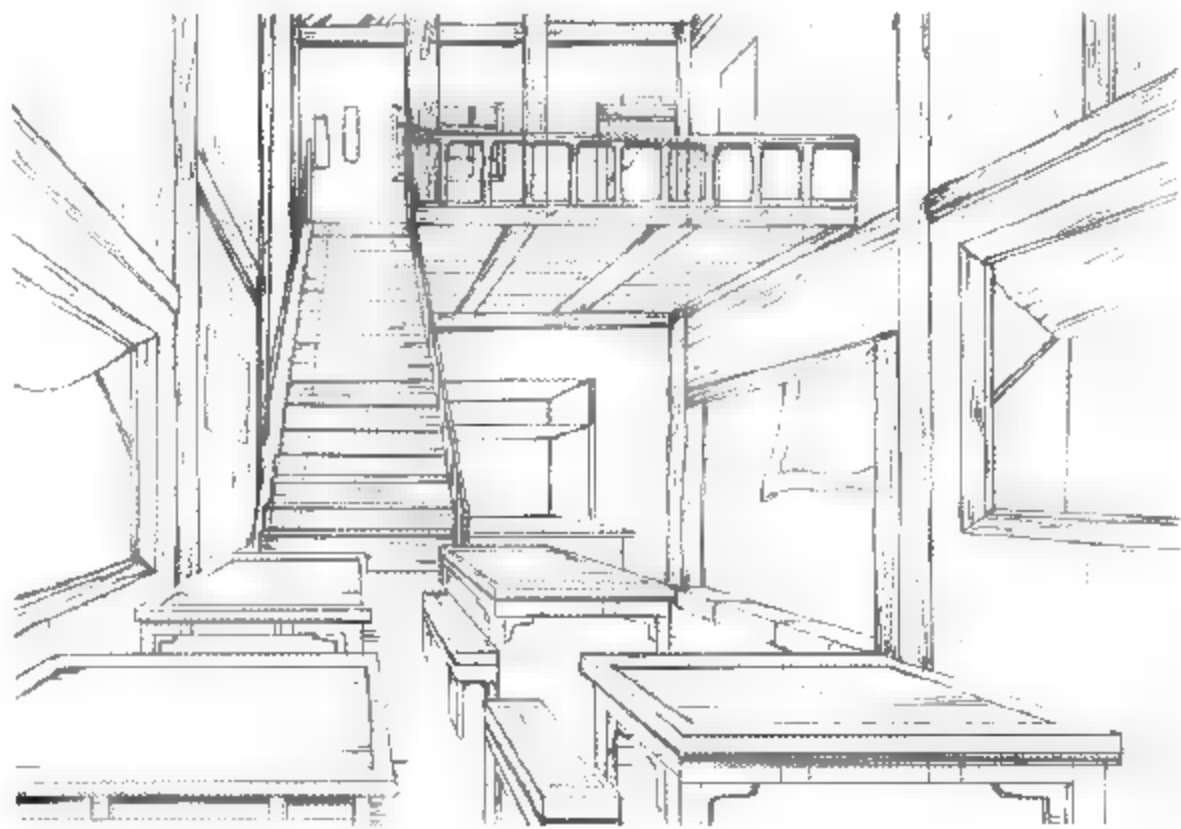
10.3.4 想象中的写实场景

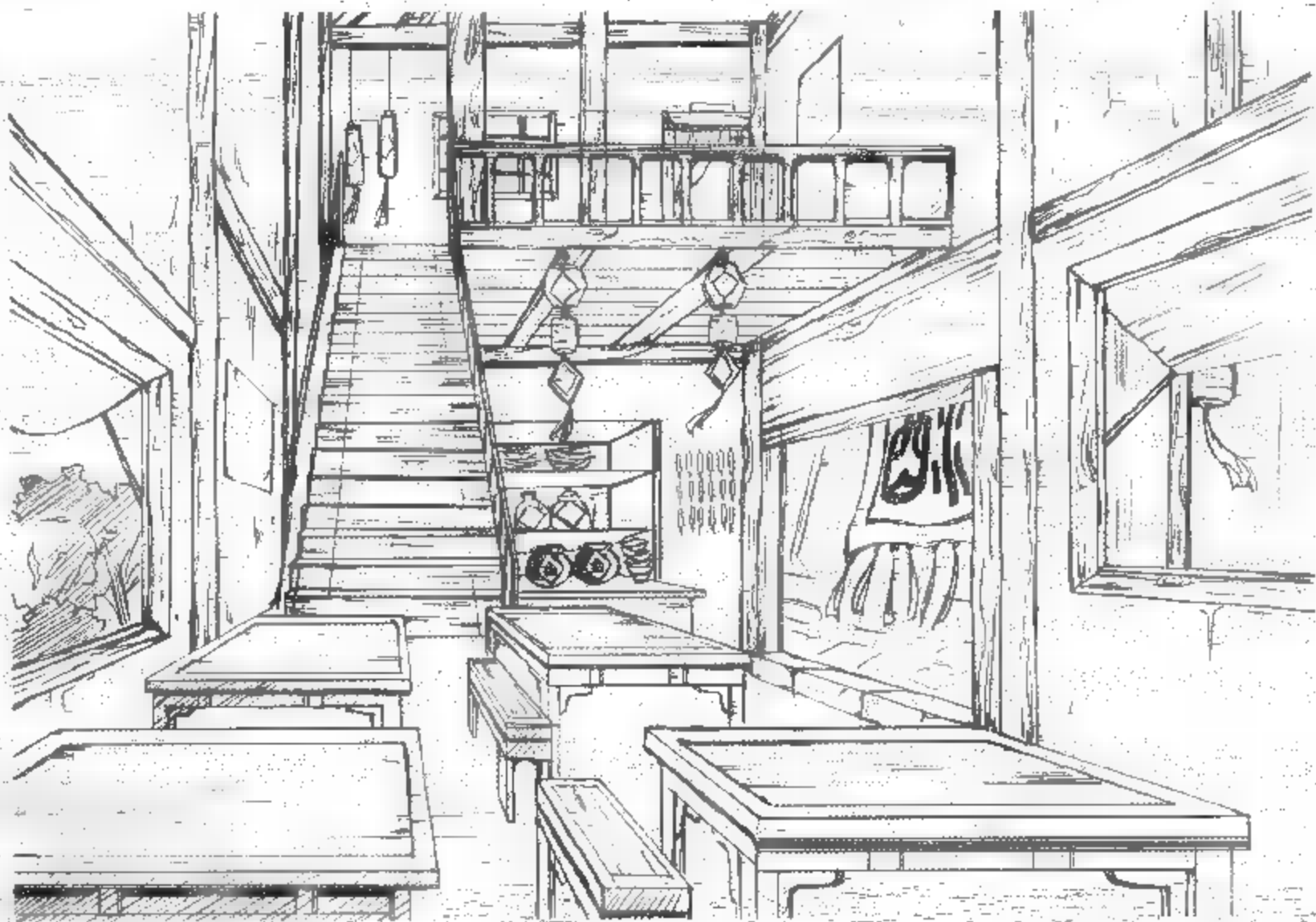
根据故事的内容，常常需要自己设计写实的场景。如何让场景从无到有并显得真实？本小节将通过设计一家古式的酒楼予以阐述。

首先我们应事先拟定场景的时间背景、地域差异，并确认当时的建筑风格和材质。

设计场景：古式酒楼
地域要求：中国（中原）
时间范围：大致在明代
空间拟定：室内
建筑：木框架结构
主要道具材质：木料

场景构思图

采用一点透视绘制室内。消失点在空间内部。所有窗户、梁柱、道具的纵深线应交于一点。

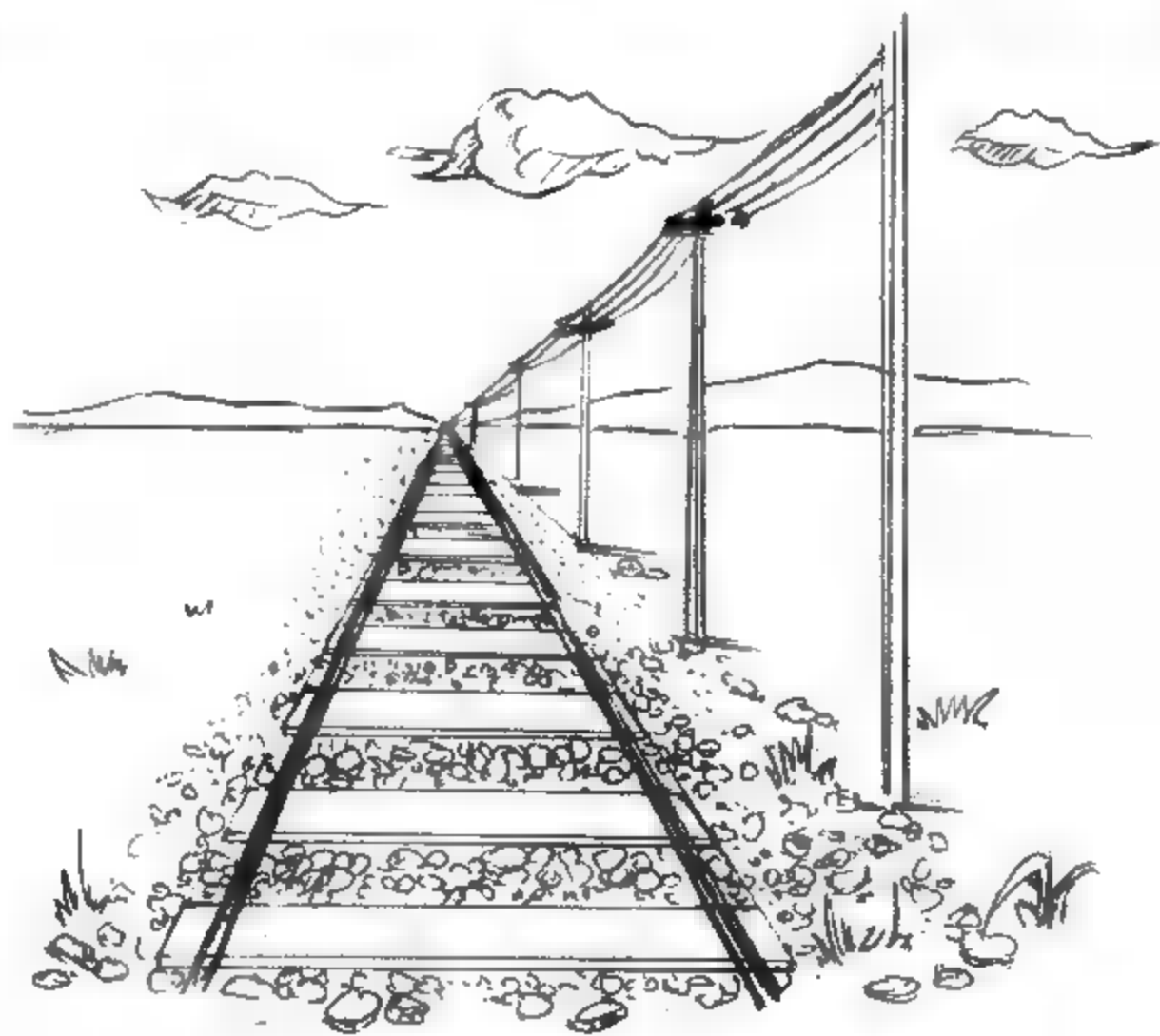
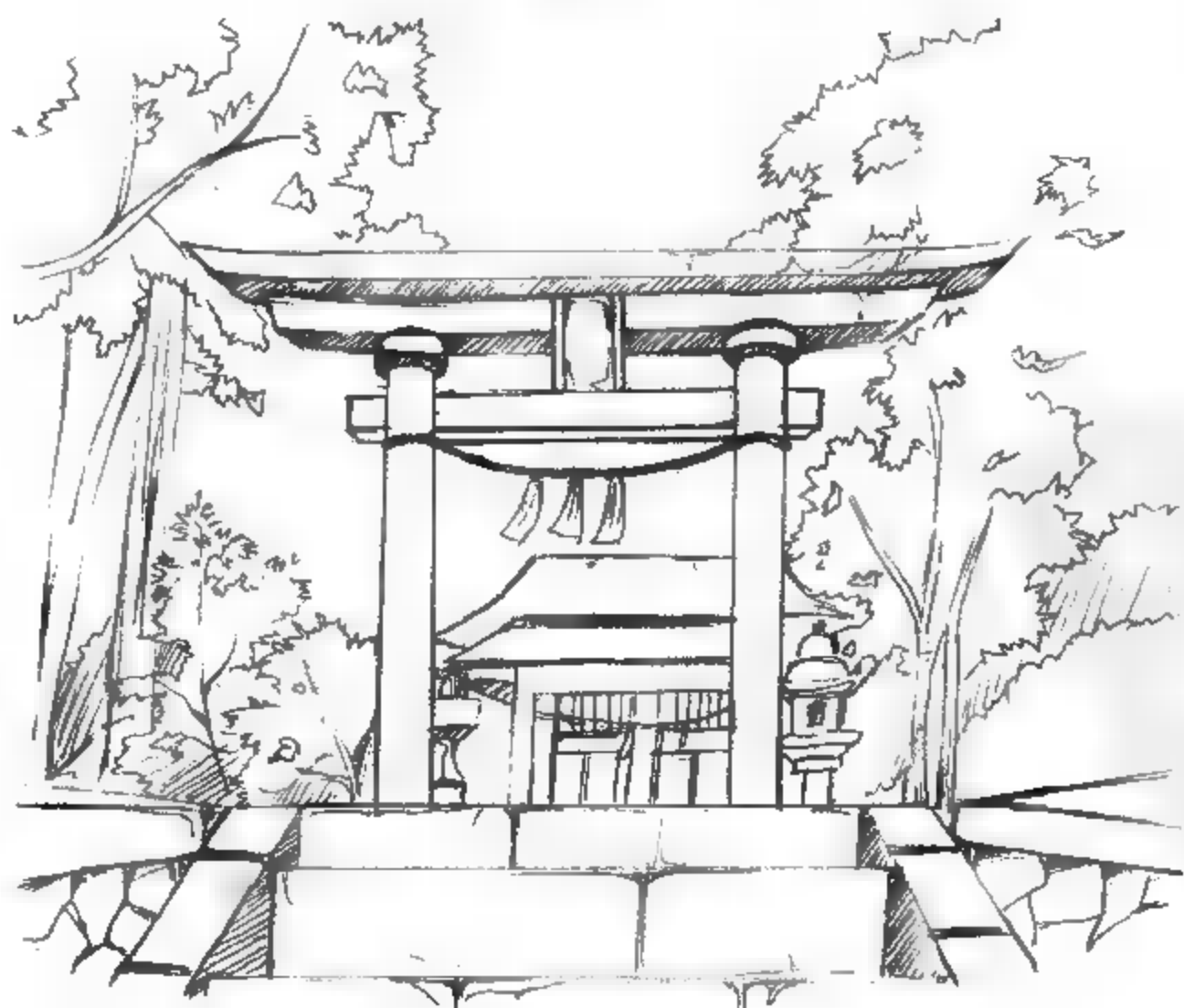
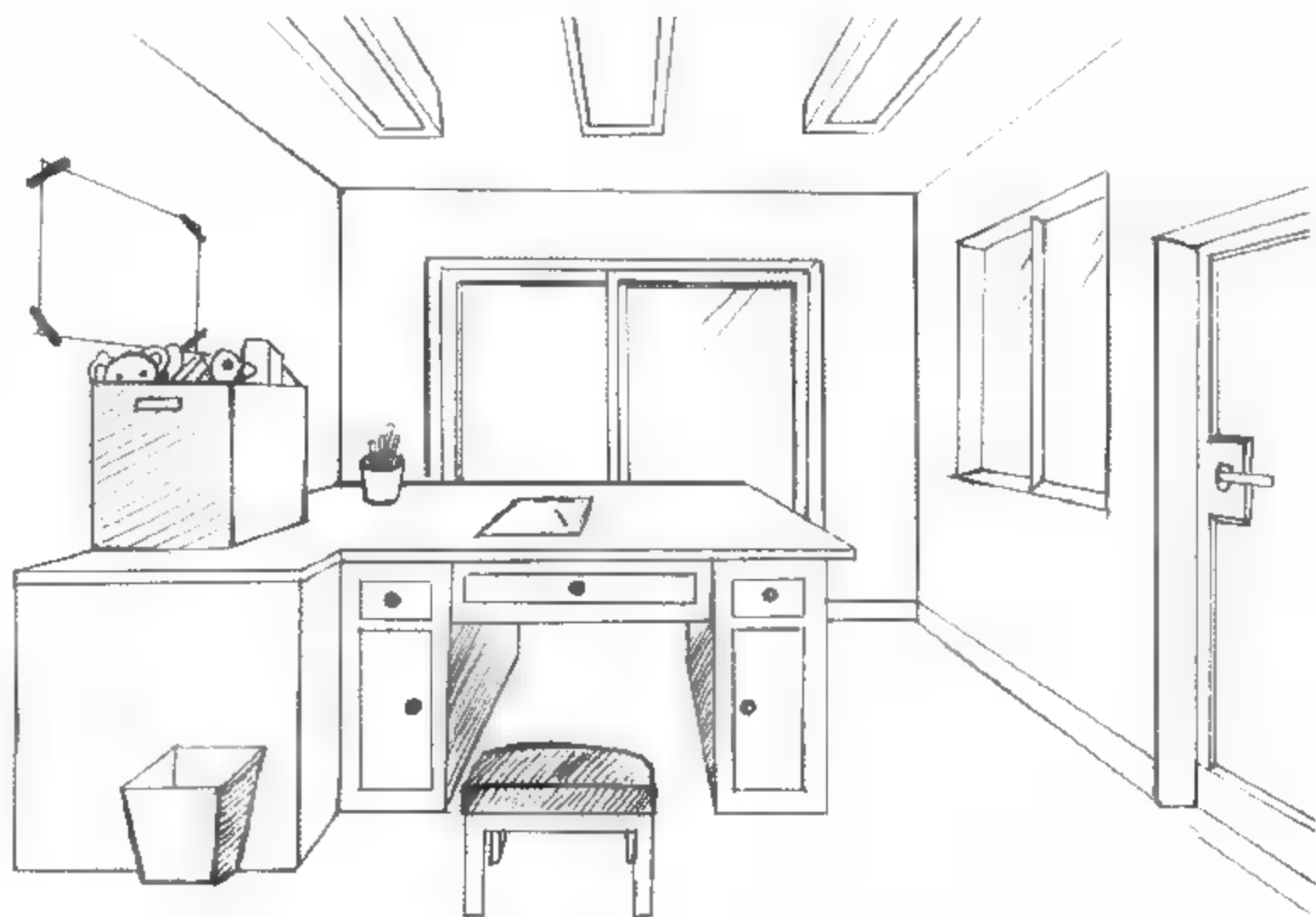
在头脑中构思出空间的结构以及其中的事物摆放。拟定客栈的建筑风格分上下两层，有梁柱、楼梯，木质的桌凳整齐摆放。画出构思图。

将各部分的结构绘制清楚。场景的大致风貌就展现出来了。

古式的梁柱使用凹凸不平的木料，绘制时使用不规律的抖动线条画出边缘。并加入木纹和不规则的棱。

接着我们继续在各部分的结构上添加材质，这里主要是木质的画法。

最后，我们再加入符合场景需要的小道具，比如图中的灯笼、店招、酒坛子等。一个较为真实的古代酒楼内部场景绘制完成。

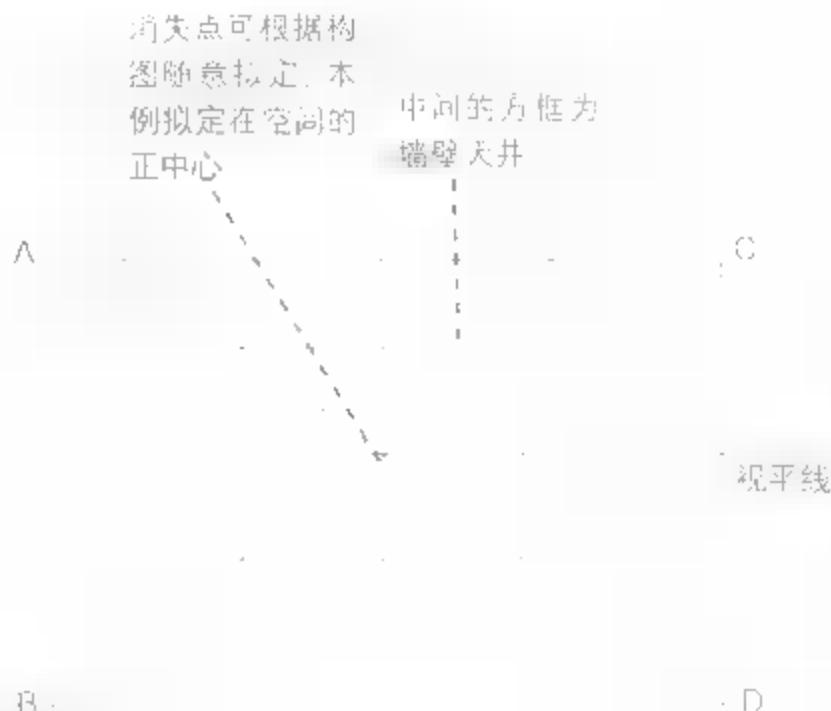
注：在本节的特训练习中，我们将详细讲解室内场景的绘制步骤。

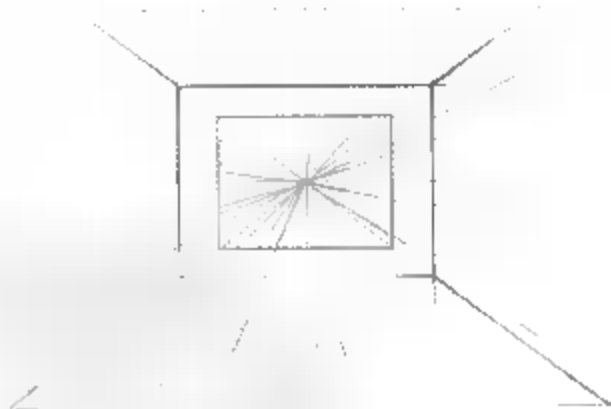
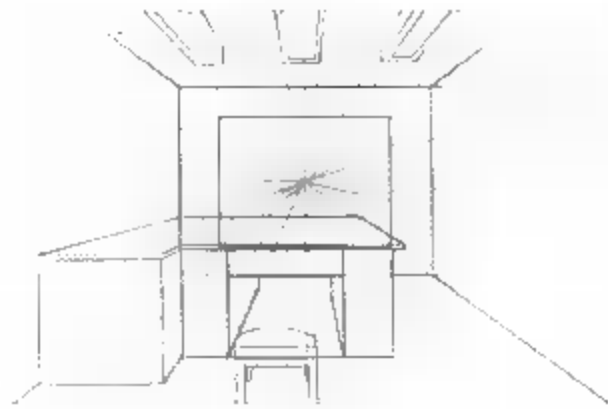
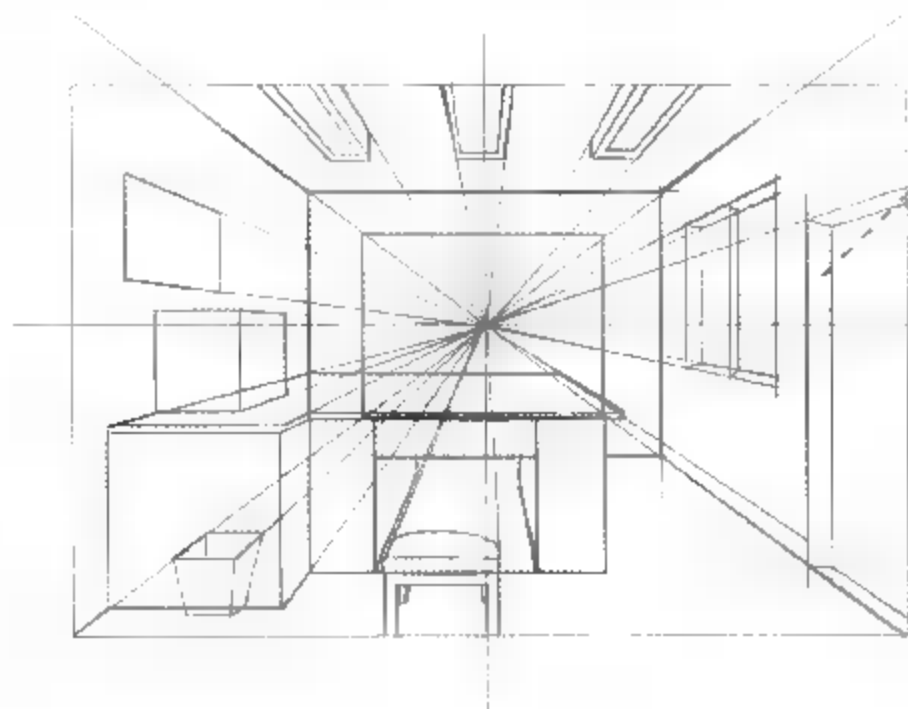
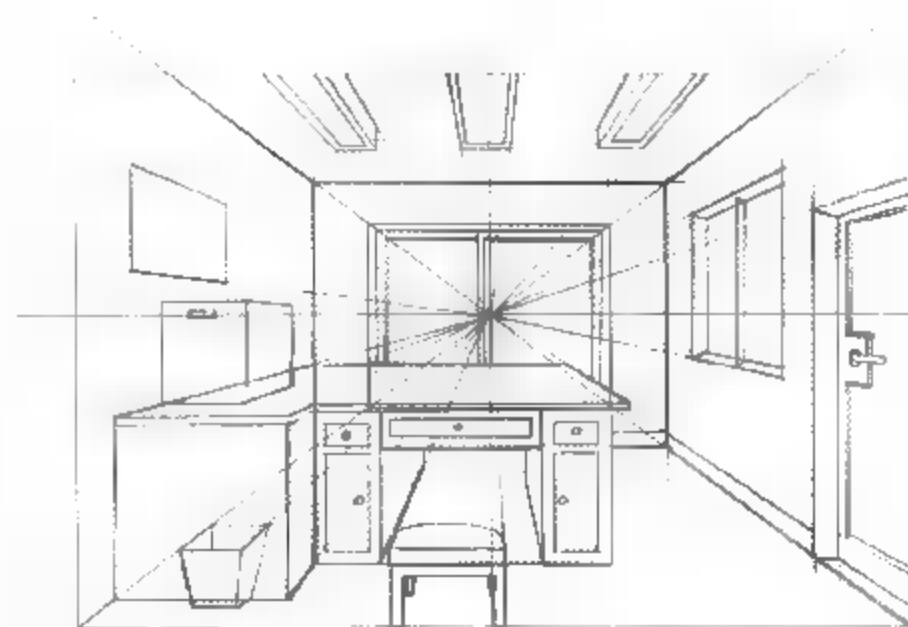
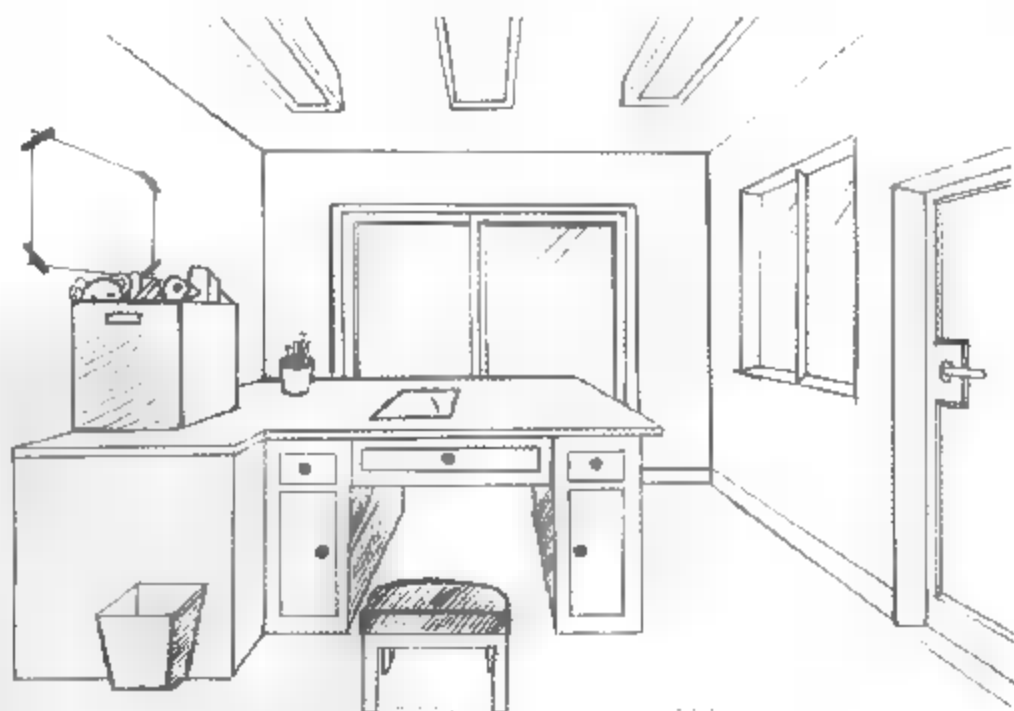
铁轨

❷ 日式庙宇

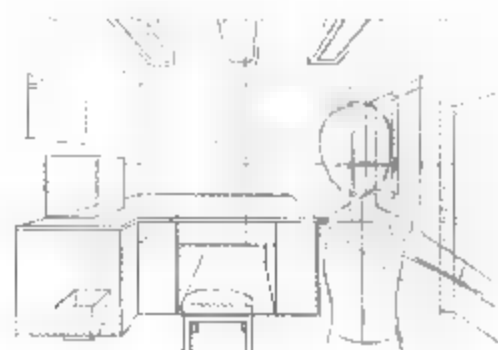
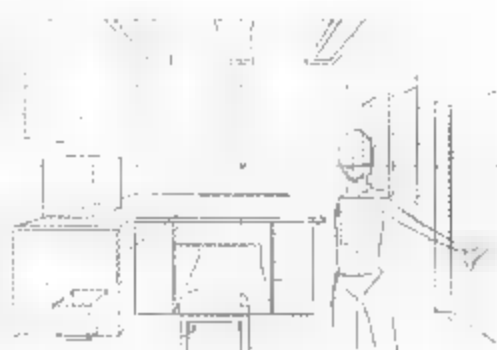
❸ 书房

❹ 湖泊

特训练习

绘制一个室内场景并加入人物

❶ 先确定室内的空间比例，用A、B、C、D四个点表示。拟定消失点的位置，并画出墙壁天井。

❷ 以消失点为起点，画出空间中桌子和门窗的纵深线。

❸ 画出墙壁天井上窗子的轮廓线，并画出墙壁与天花板、地板交汇的线条。

❹ 进一步刻画空间内的各种事物的造型和结构，这里包括天花板上的顶灯、写字台和凳子等。

❺ 继续画出左右墙壁上的事物。注意绘制窗户和门时要表现出嵌入的感觉。

❻ 刻画各部分的细节。包括天井中推拉窗的窗框、写字台的抽屉以及门锁等。

❼ 清除辅助线，添加场景中的小道具，加入窗玻璃的材质线条，绘制出表现光影的影线。室内场景就完成了。

下面在已经完成的室内场景中加入人物。

场景中人物的大小决定了人物离镜头机位的距离。距离远人物显得小，距离近人物显得大。

注：不管人物离镜头远还是近，空间的视平线位置都在人物的眼睛上下。

人物较远的情况下，人物身上的细节可以稍微省略

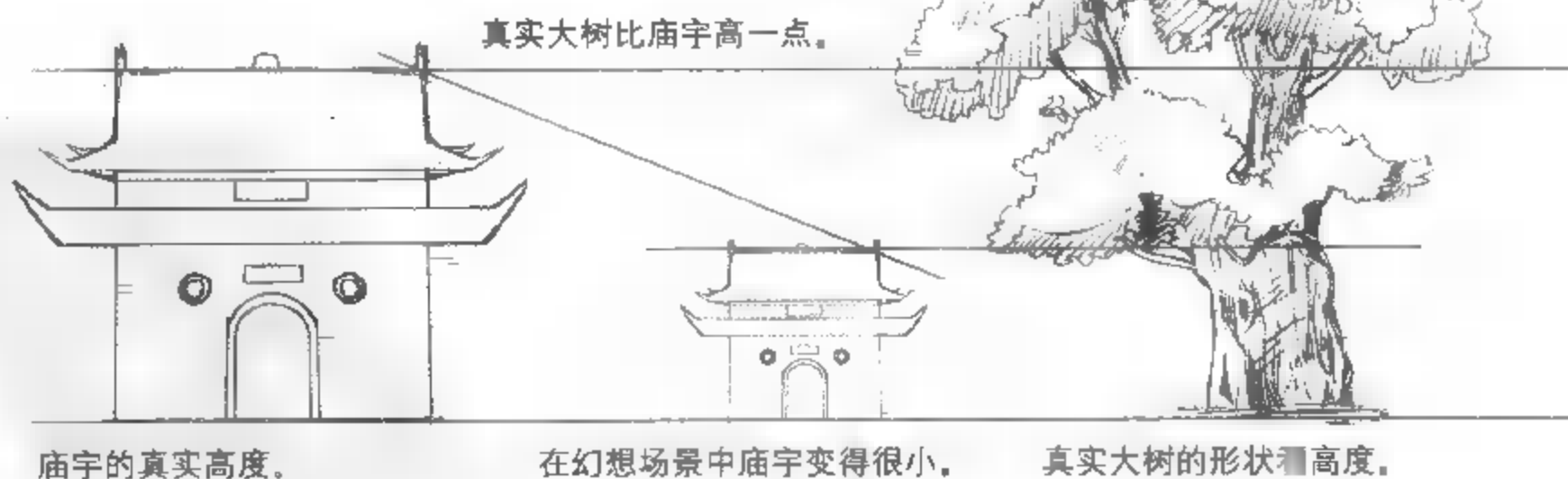
近处的人物需要加强细节，并将线条处理得粗一些，更加清晰

10.4 幻想类背景的画法

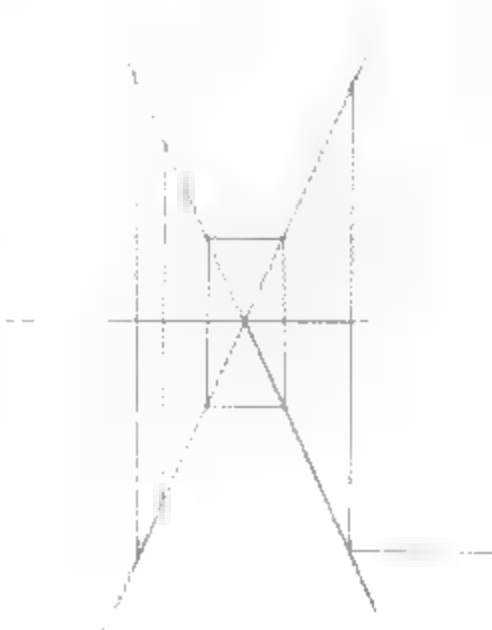
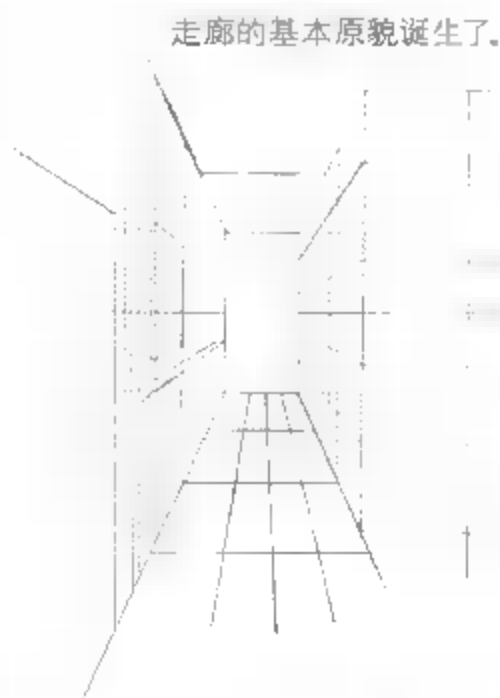
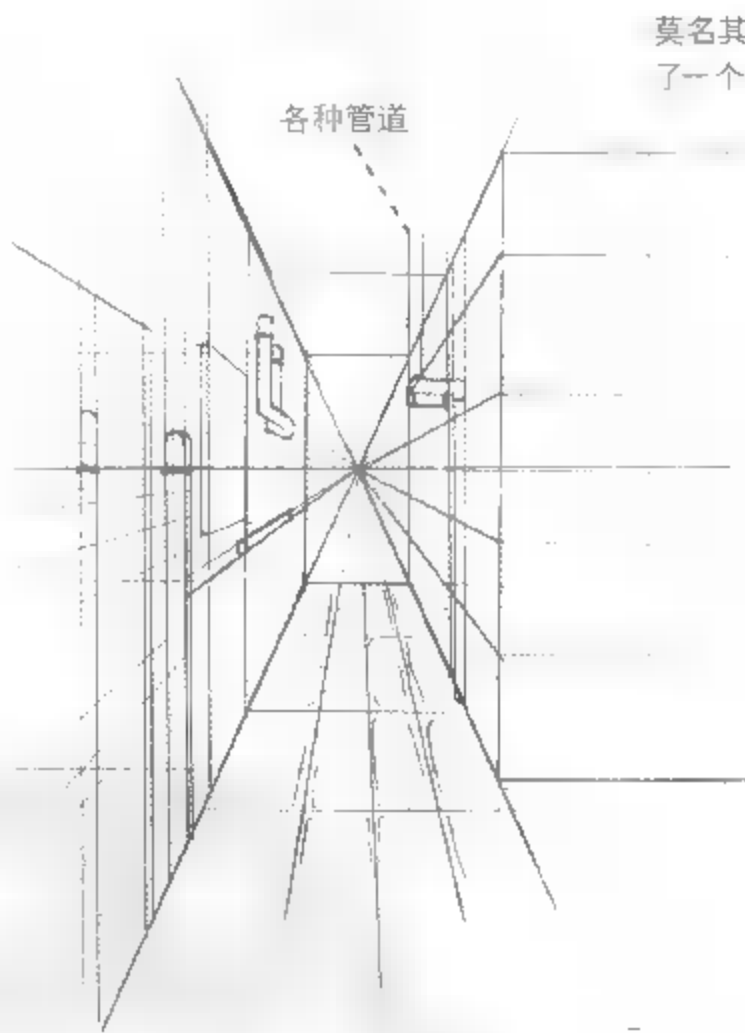
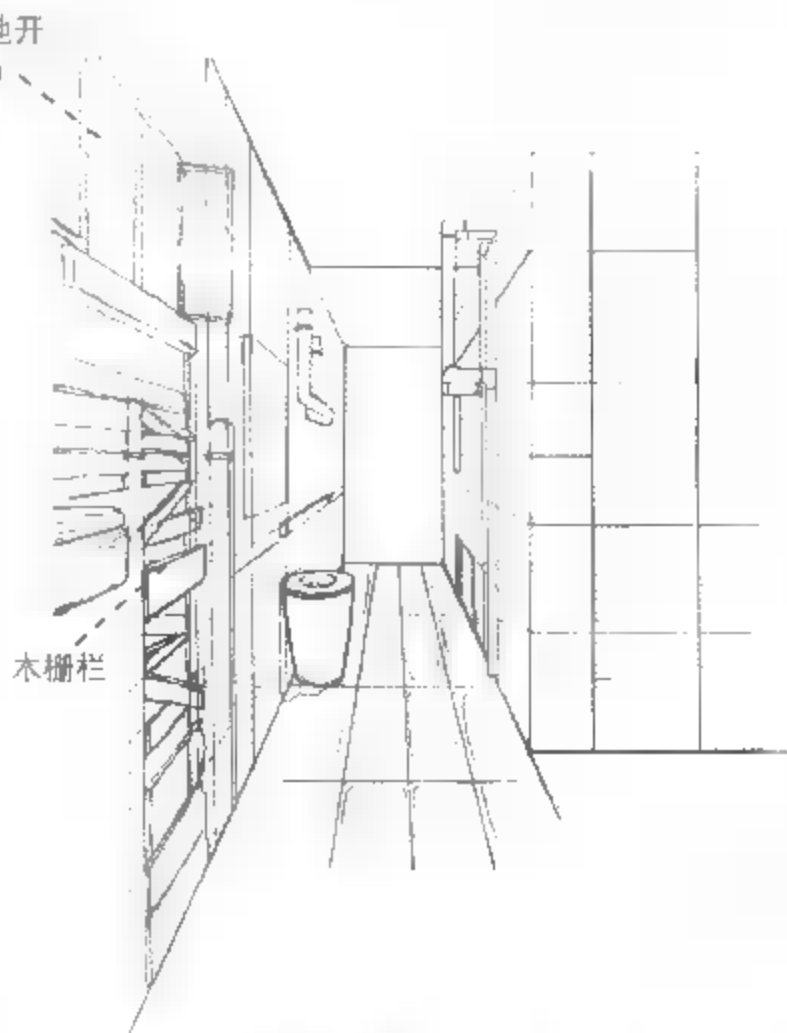
幻想背景主要包括现实中不能见到的场景、抽象背景和表现情绪的情绪背景。本节我们将探讨如何设计这类场景并使其具有创意和感染力。

技术专栏

幻想背景的构思与绘制

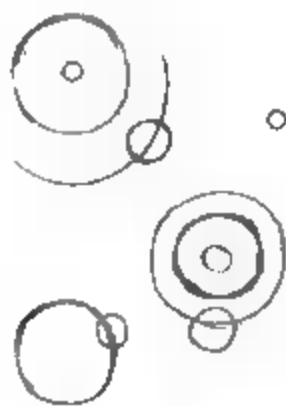
任何事物都可以通过幻想变形得到新的事物，并将这些事物加以重组、比例调整甚至改变透视规律形成幻想的场景。下面看一个简单的例子。

10.4.1 寻找现实素材来绘制幻想背景

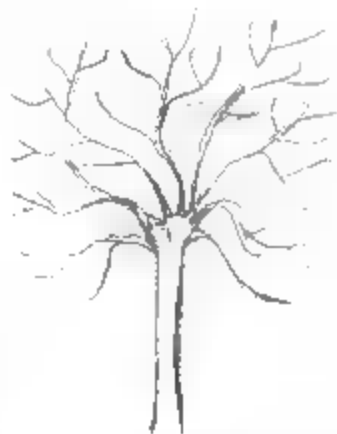
幻想来源于现实，现实中的任何素材都可以用来描绘幻想背景。下面我们来看看如何利用现实素材绘制幻想场景。

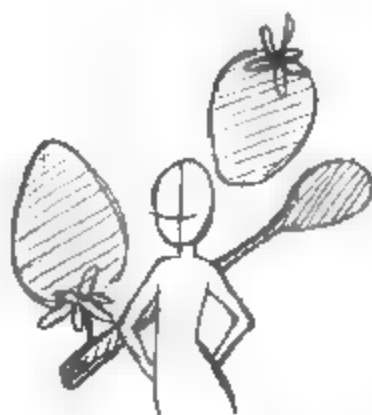
场景的原始素材——一个封闭式的走廊。

首先还是利用一点透视画出走廊的透视结构。

接下来画出两边墙壁和地板的各条分割线。

开始添加一些原图中没有的元素。

继续添加道具元素，包括垃圾桶、木栅栏等。下面开始突破常规的描绘。

最后，更加意想不到的场景出现了。鱼群飞到了空中，有的鱼透过窗户向里探，有条鱼甚至还跳进了室内，而地板的下面竟然有树冠和天空，难道屋子悬在半空中吗？

10.4.2 抽象的背景

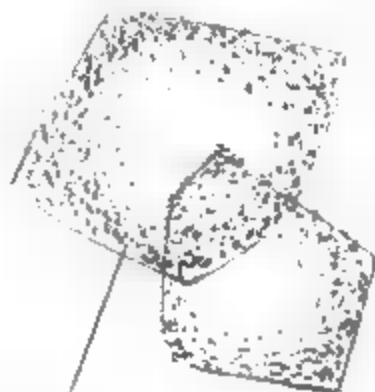
抽象背景是相对实物背景而言的，主要用于营造气氛。抽象背景大致分为以下三类：

图案式

任何图案都可以作为抽象背景加以运用。

实物抽象画

抽象表现的实物也可以作为背景，例如上图的树枝。

实物比例调整

与主体的比例失衡的实物具有距离和悬浮感，也可以作为抽象背景的元素。

下面看一个有抽象背景（图案背景）的例子。

原图

分别对各个多边形进行渐变点画。

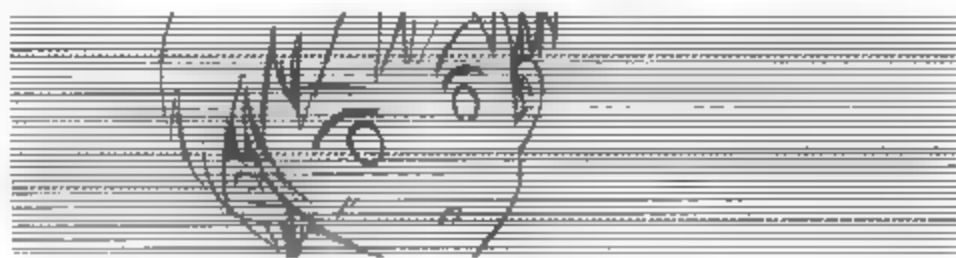
注：也可以使用网点纸制作抽象背景。

用蓝铅笔画出交错的多边形。

最后形成具有梦幻氛围的抽象背景。

10.4.3 表现情绪的背景

漫画中有一类特殊的背景，常用效果线绘制，用于表现人物的情绪，也称为“情绪背景”。

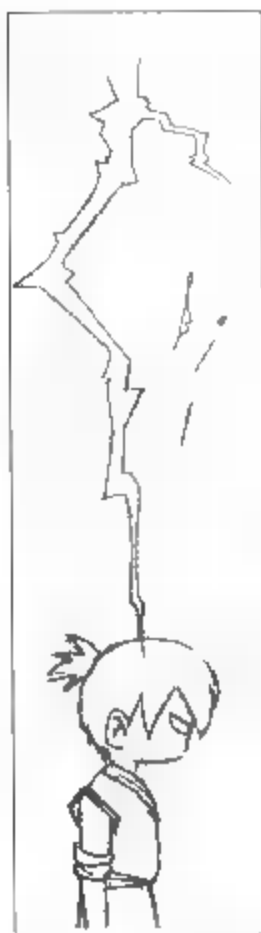
先看看表现吃惊的三种方式：

覆盖整个画框的直排线。

其他部分涂黑，耳旁有闪电留白的表现。

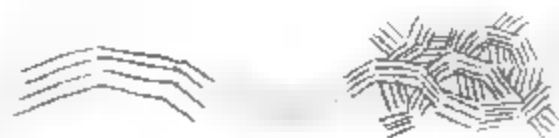
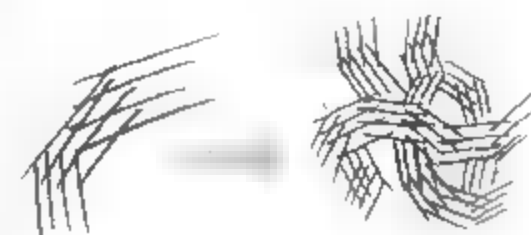
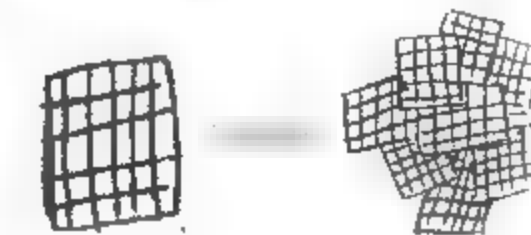
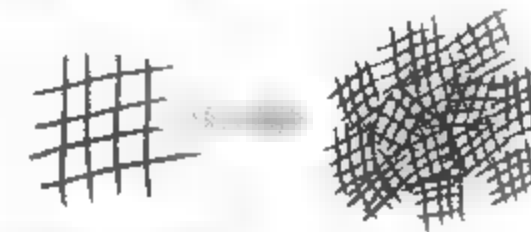
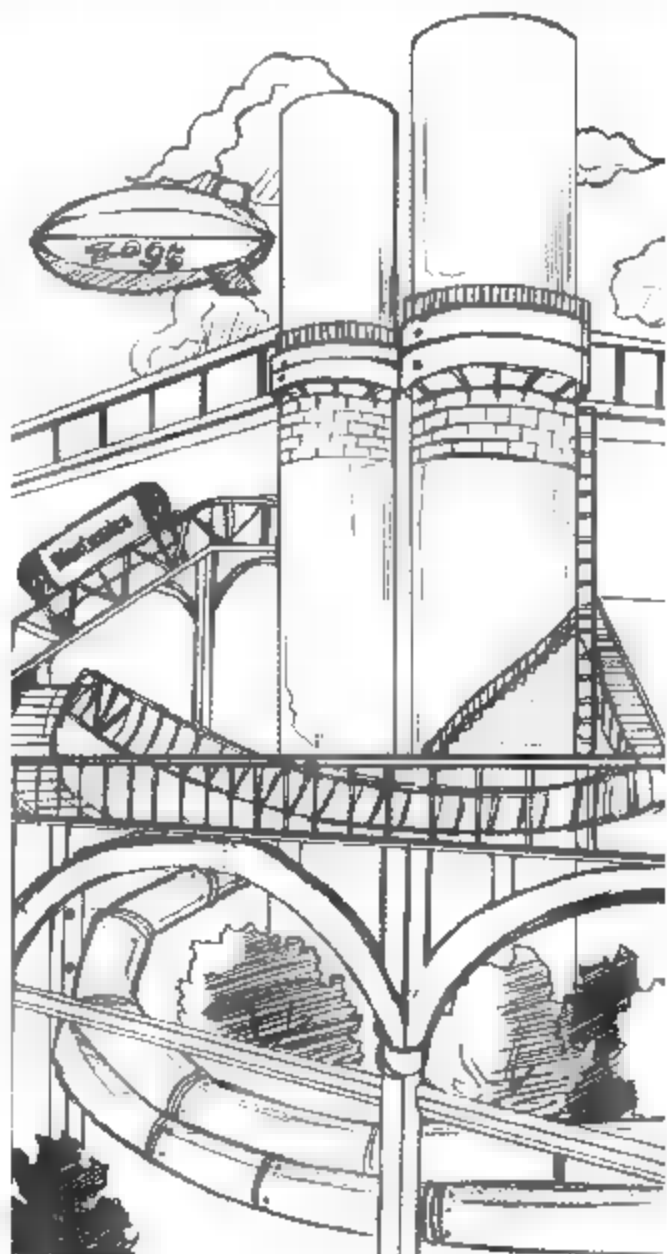
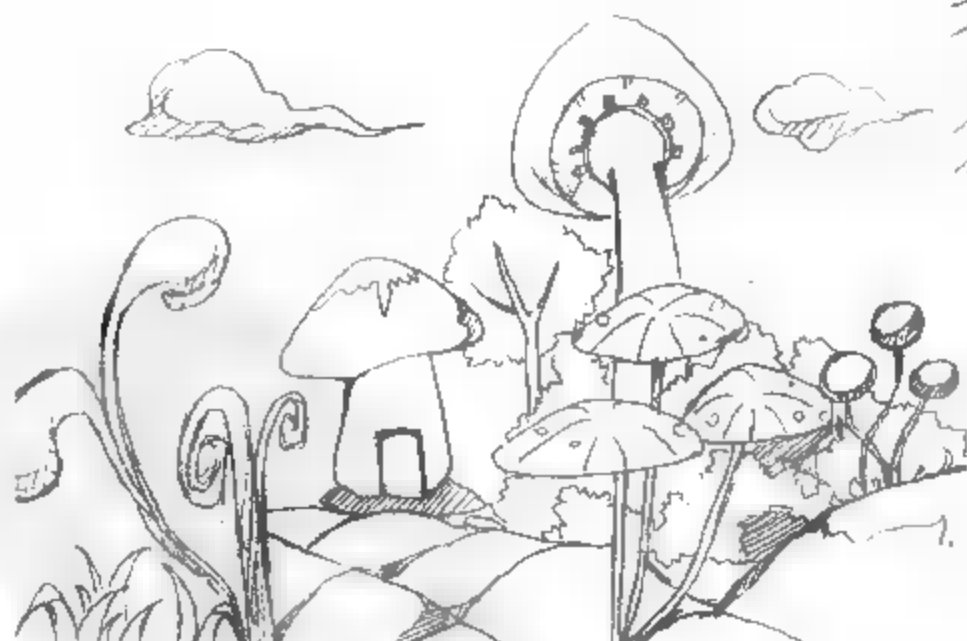
集中线也可以表现吃惊。

相同的人物如果加入不同的效果线有哪些情绪差异？

无语：竖线。表现无可奈何。

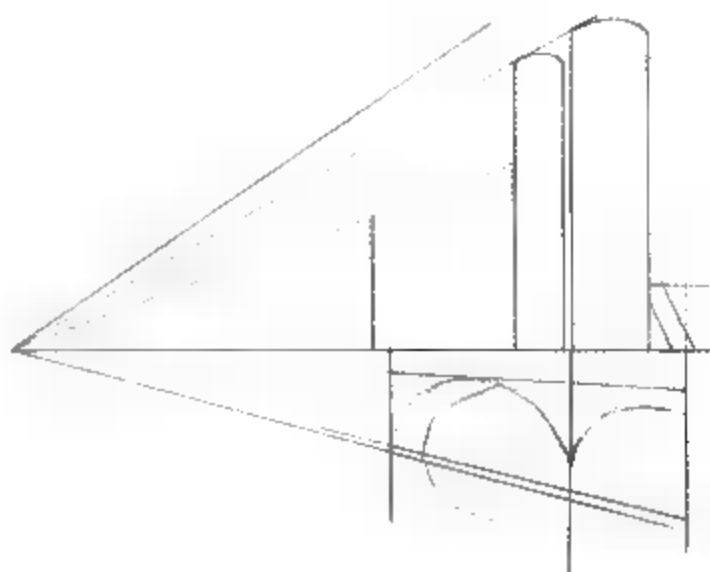
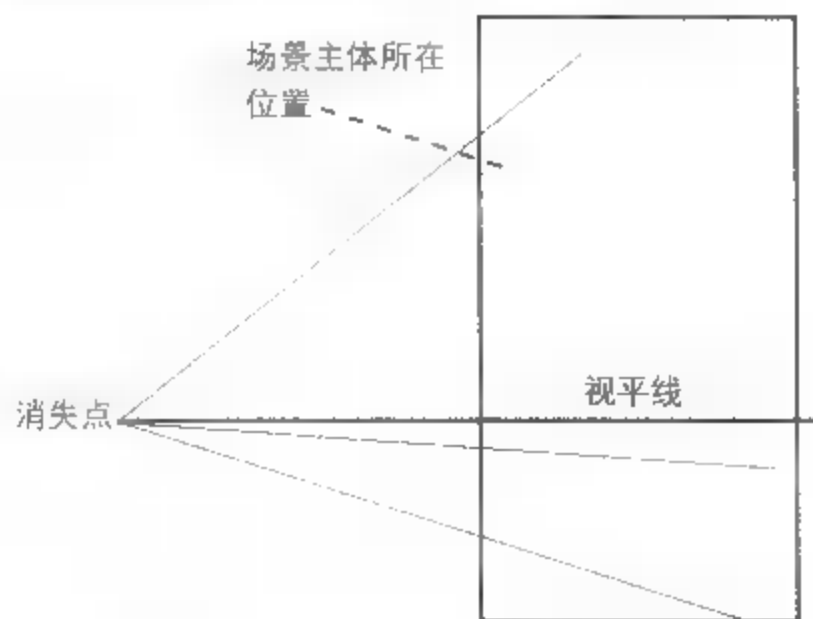
愤怒：交叉效果线。表现心中的怒火。

打击：雷电图案。表现受到强烈刺激的瞬间。

❶ 科幻化工厂场景

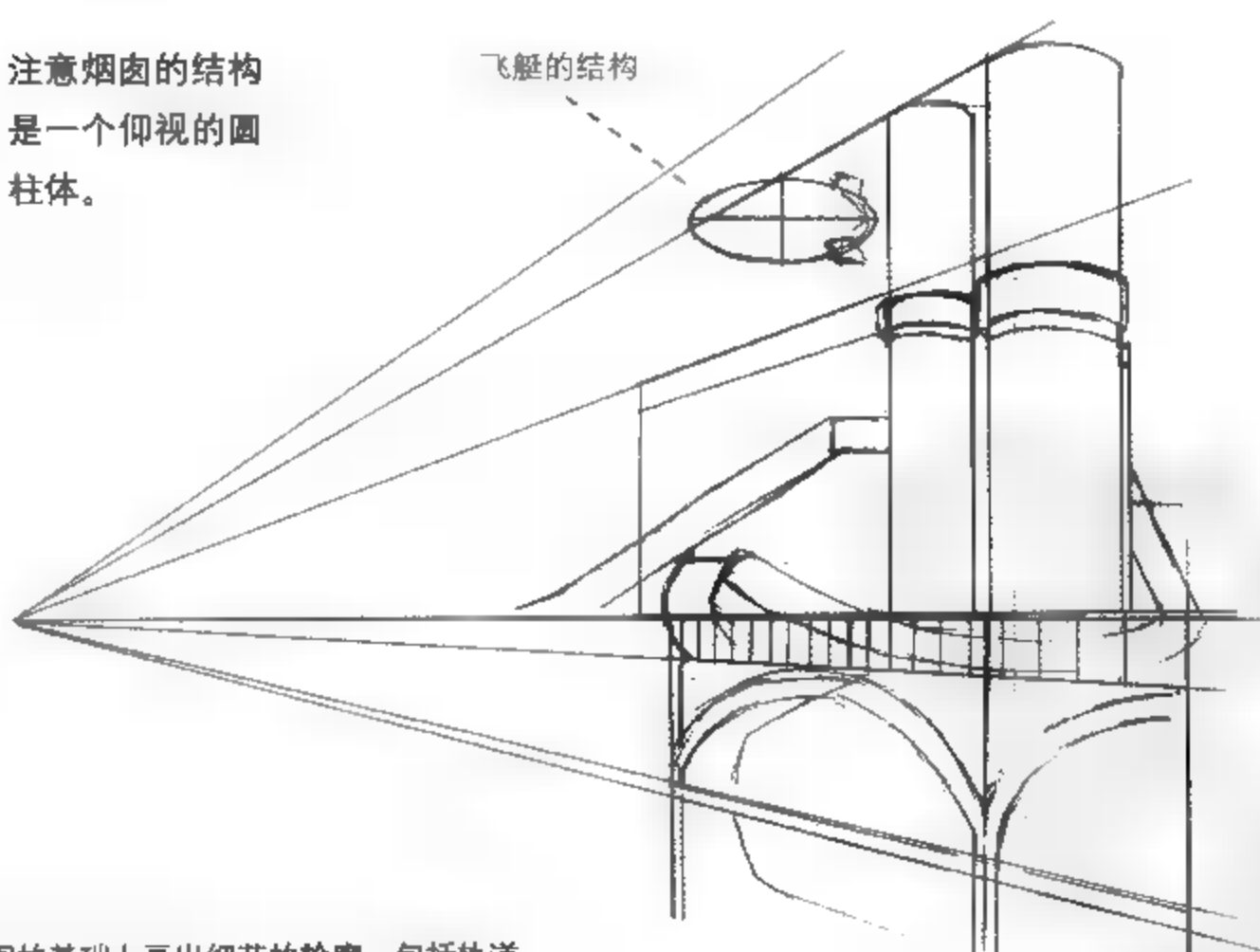
❷ 花卉背景

❹ 表现惊讶的集中线背景

❸ 植物微世界场景

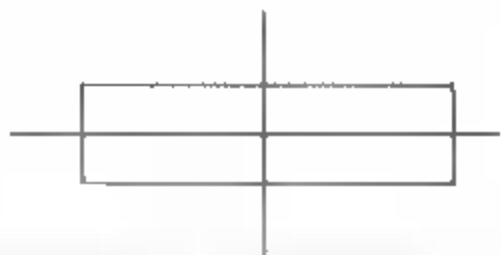
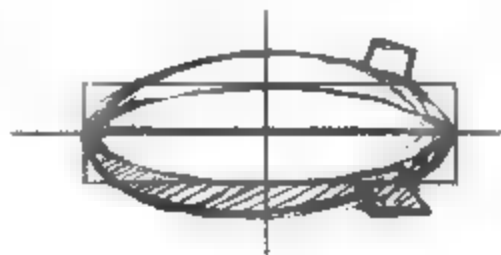
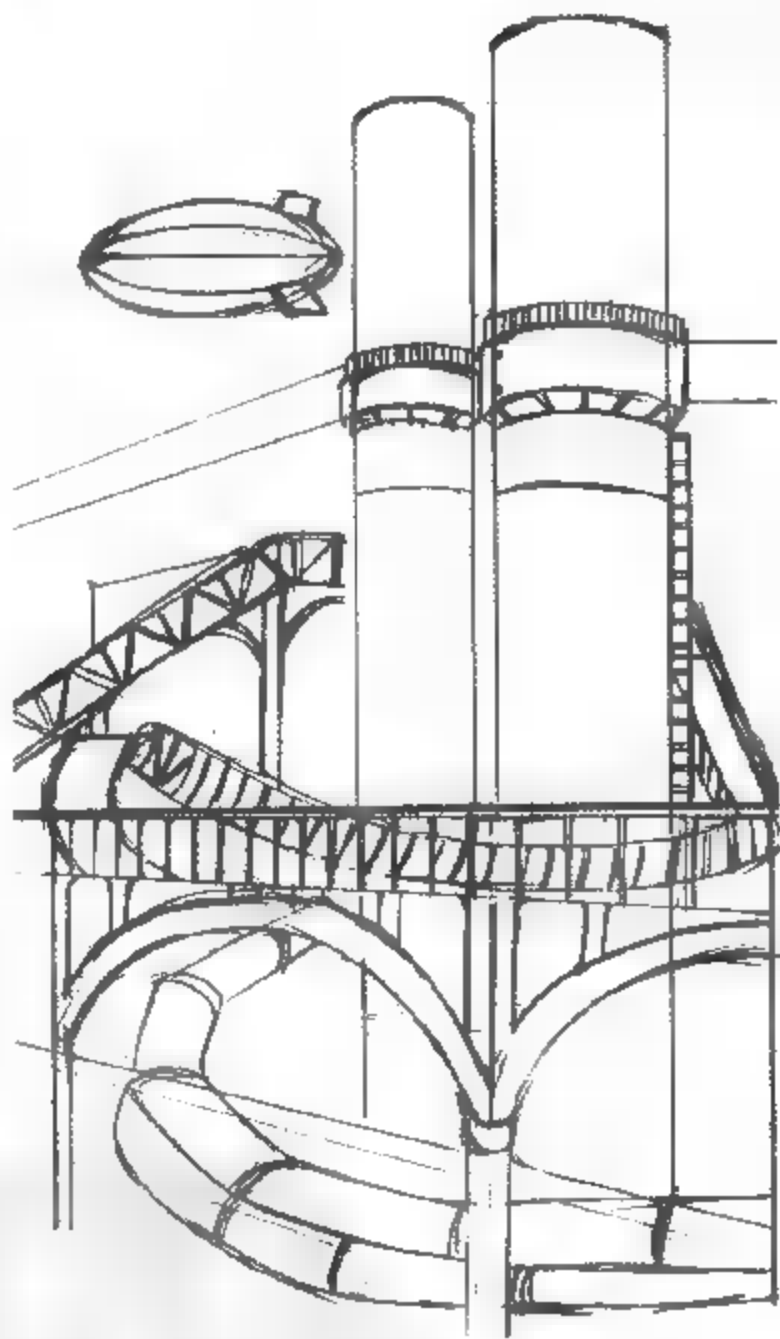
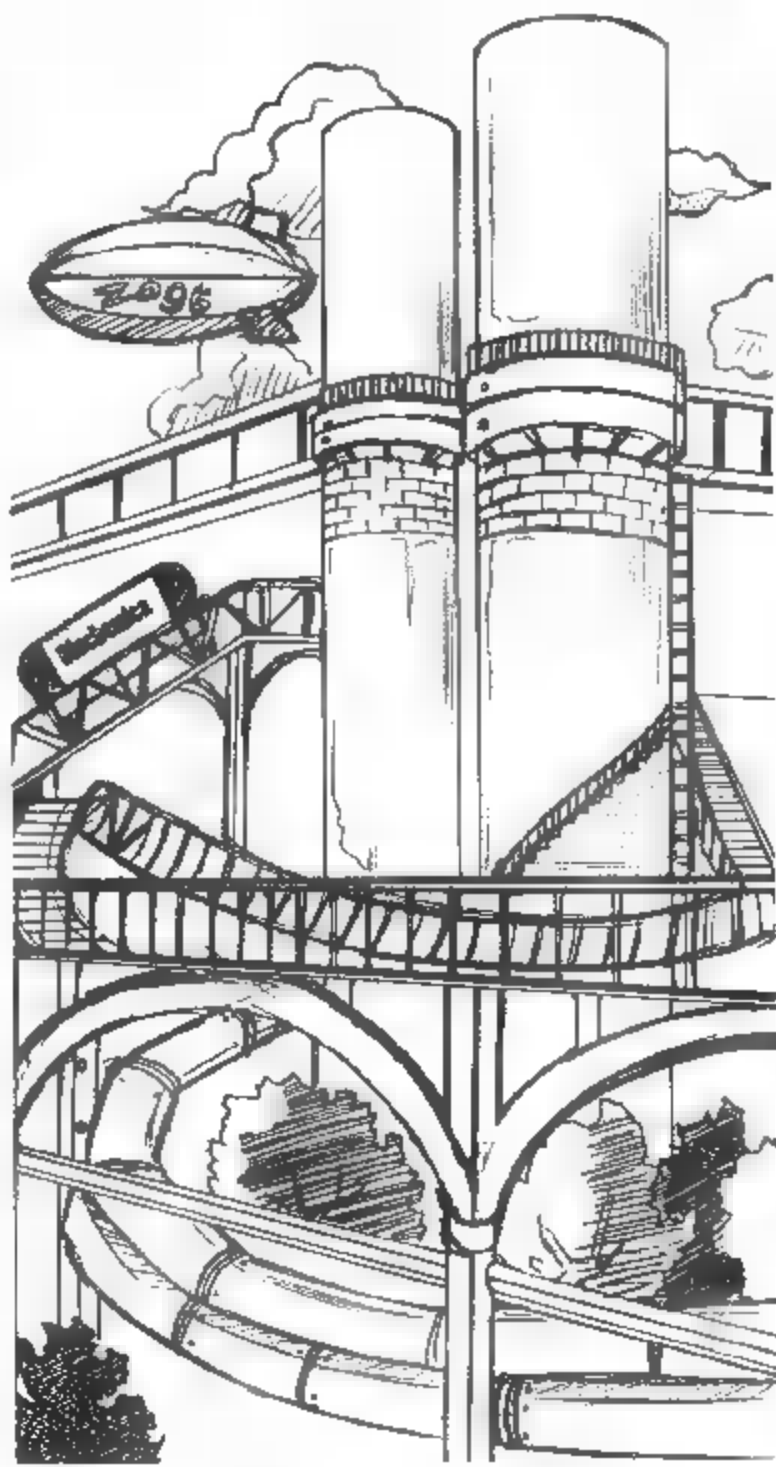
特训练习

绘制一个幻想场景

这里我们设计一个具有科幻色彩的未来生化工厂场景。

❶ 使用一点透视绘制出幻想场景的视平线、消失点和纵深线。

❷ 画出场景主体烟囱和铁轨桥的大致轮廓。

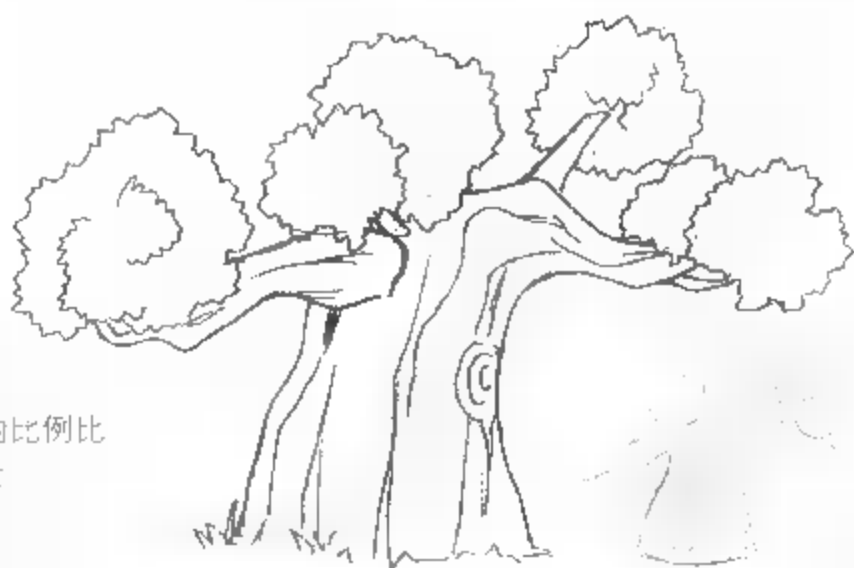
注意烟囱的结构是一个仰视的圆柱体。

飞艇的结构

❸ 在主体结构图的基础上画出细节的轮廓，包括轨道的路径，并在天空中添加飞艇的结构。

绘制飞艇可以先画出方形的结构。

在方形结构的基础上画出橄榄球样的飞艇构造。

❹ 进一步刻画细节，包括轨道上的铁栏杆、铁轨桥下面的管道以及烟囱中部的露台。

❺ 添加云朵、树丛、罐车等道具或元素。再对烟囱的质感进行刻画，最后表现出阴影。幻想的工厂场景完成了。

10.5 Q版场景的表现

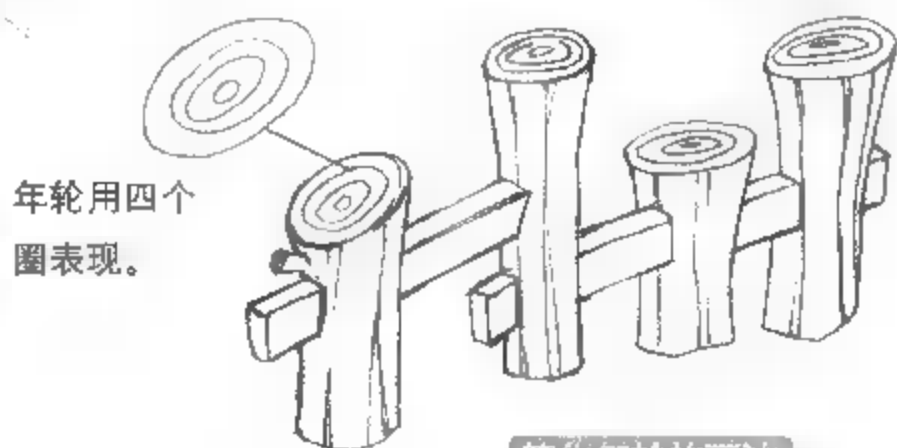
Q版场景仍然要符合透视原理，主要注意在景致的表现上采用Q版变形的原则，将事物画得可爱。本节我们将学习Q版场景的表现方法。

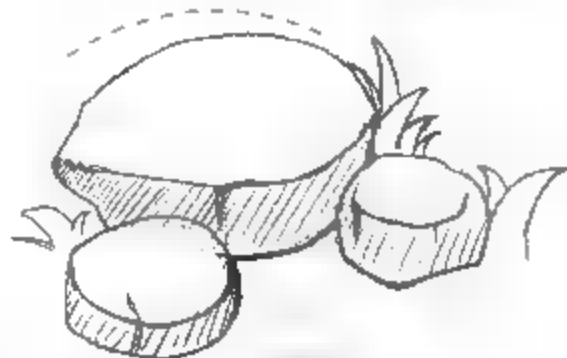
10.5.1 Q版景致的表现

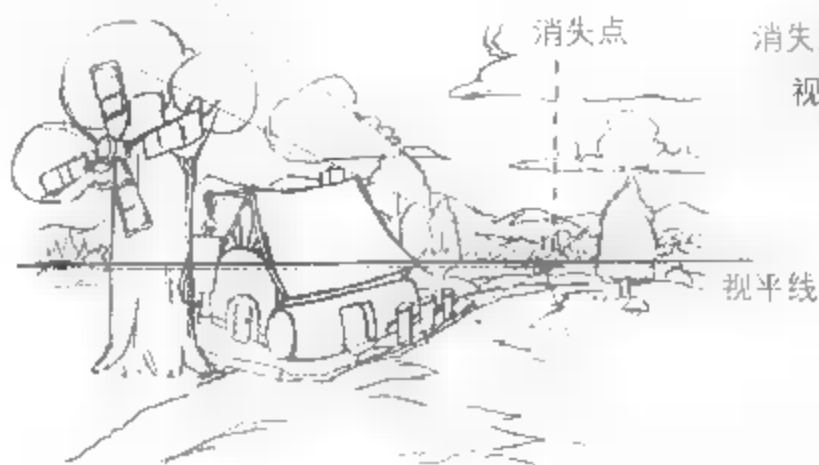
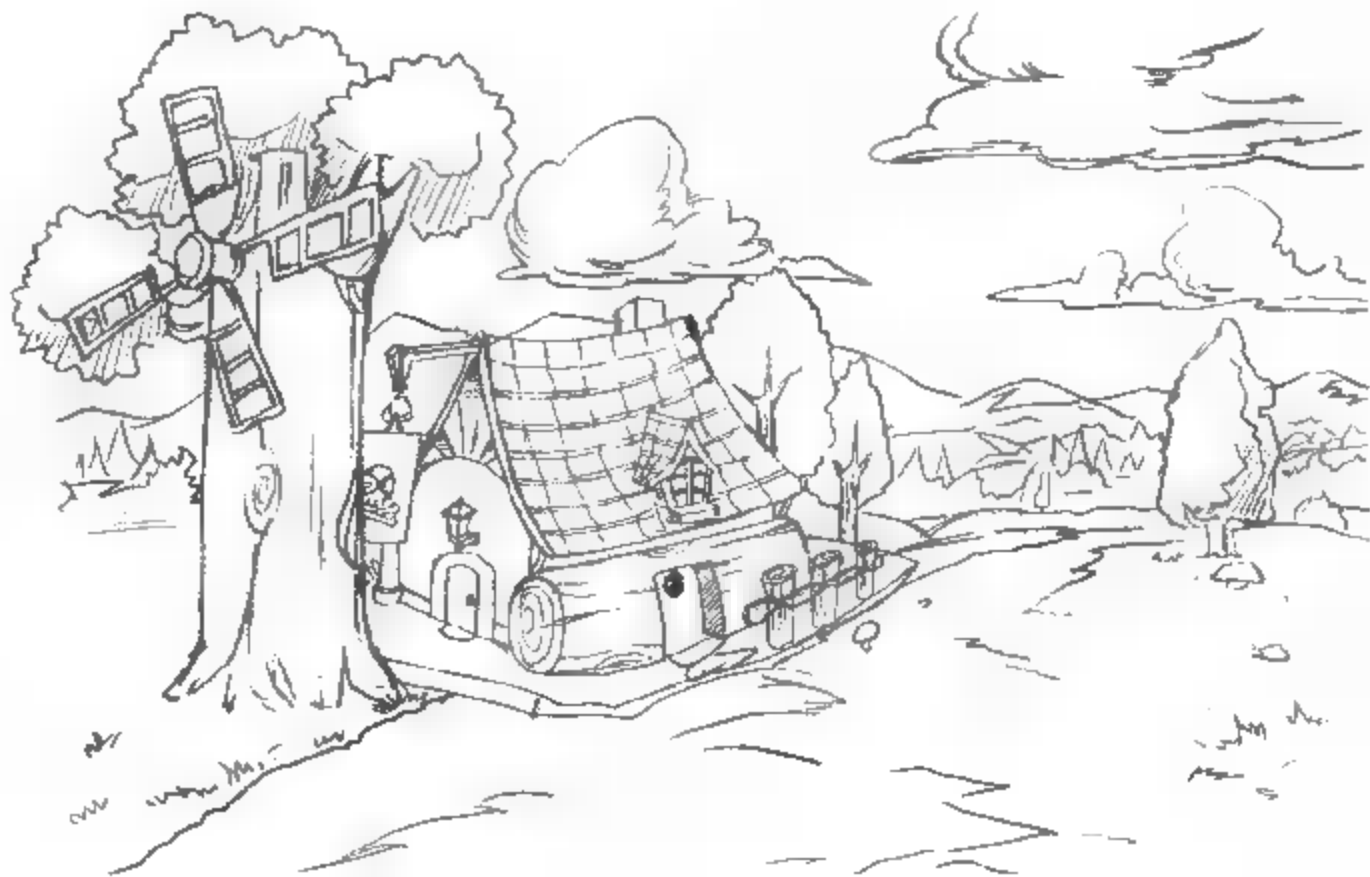
Q版景致在细节上作了很多简化，重心在于突出事物的某个部位。下面看几个例子。

椰果的比例比现实大

突出果实的画法

树干又短又粗，树叶减少，显得怪诞可爱。

突出树干的画法

年轮用四个圈表现。

简化年轮的画法

10.5.2 Q版户外场景的绘制

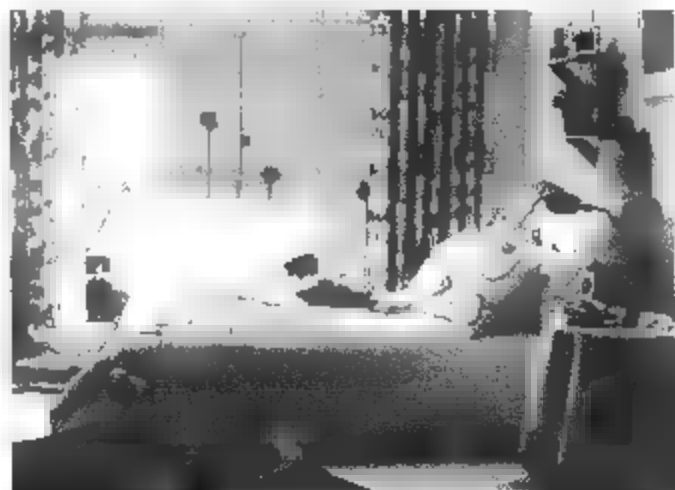
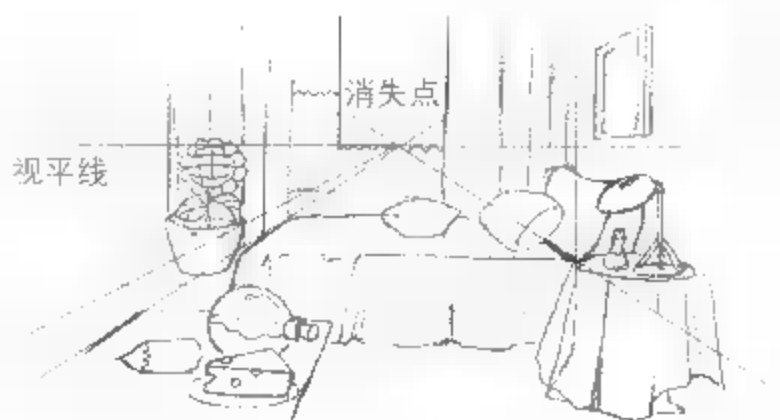
下面看看使用一点透视绘制的Q版户外场景的画法。

场景透视分析图

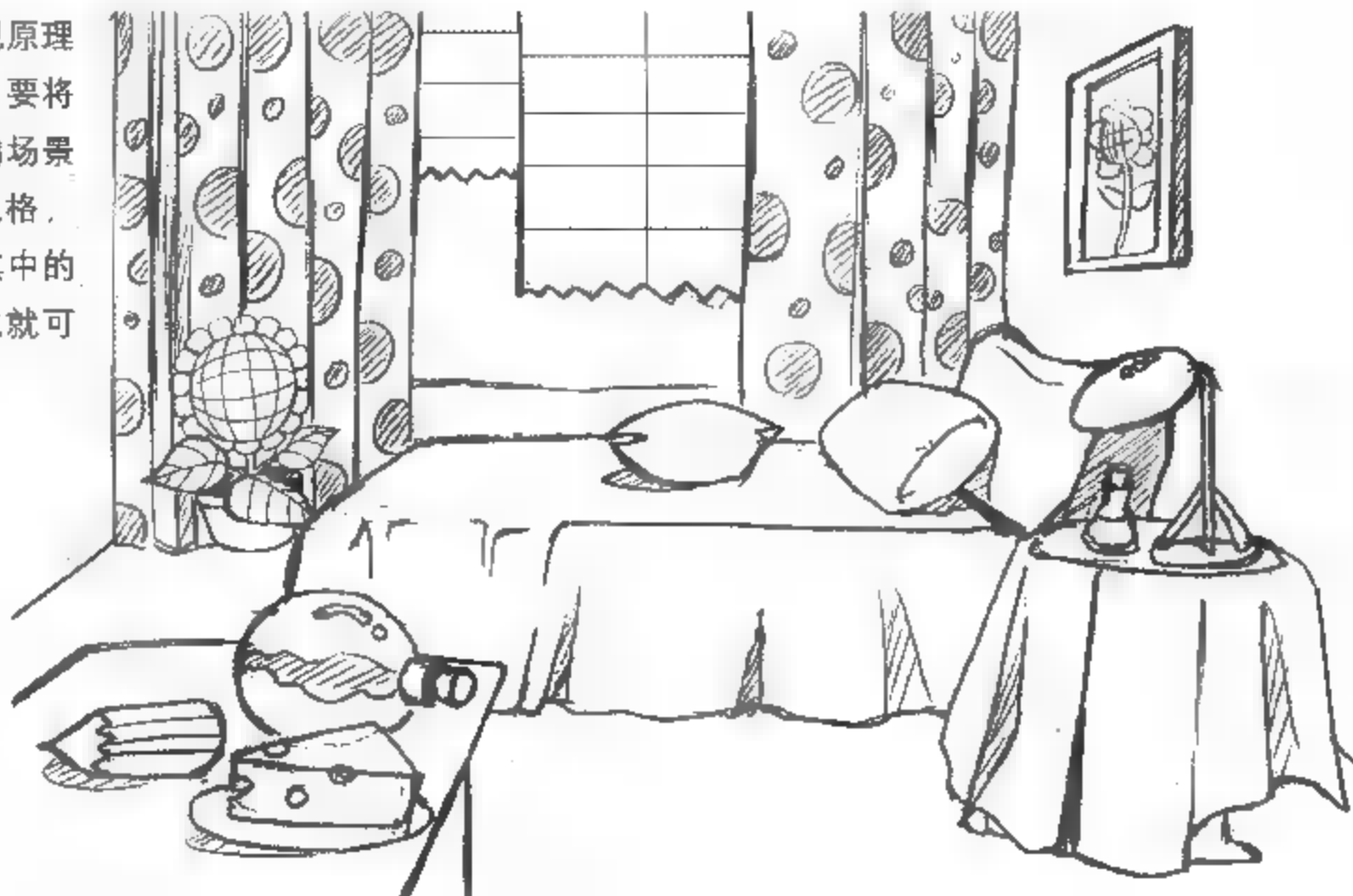
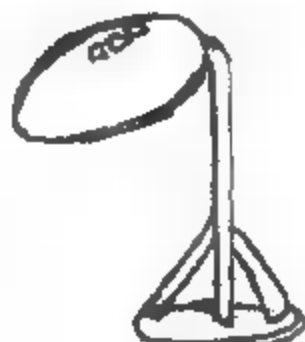
Q版建筑物也可以采用两点透视绘制法。

Q版的建筑同样具有省略细节、矮短粗胖的造型特点。突出屋顶是这个Q版小木屋的特色。

Q版小木屋

10.5.3 Q版室内场景的表现

下面看看如何把一个真实的室内场景绘制为Q版室内场景。

原场景照片

根据一点透视规律绘制Q版场景。

在符合透视原理的基础上，要将真实的室内场景画成Q版风格，只需要将其中的道具Q版化就可以了。

下面看几个Q版化后的道具(变形原理参考第8章内容)。

向日葵盆栽　铅笔　台灯　药瓶

单幅漫画实例训练

11.1 单幅漫画的创作流程

单幅漫画在主题确定的基础上，分为构思、草稿、线稿和网点制作几个最基本的创作流程。本节我们先来认识一下画面构图的问题，再由一个实例为大家剖析单幅漫画的制作全过程。

技术专栏

单幅漫画的构图技巧

根据题材和主题的要求，把所要表现的形象适当地组织起来，构成一个协调、完整的画面称为构图。首先我们来看看黄金分割法。

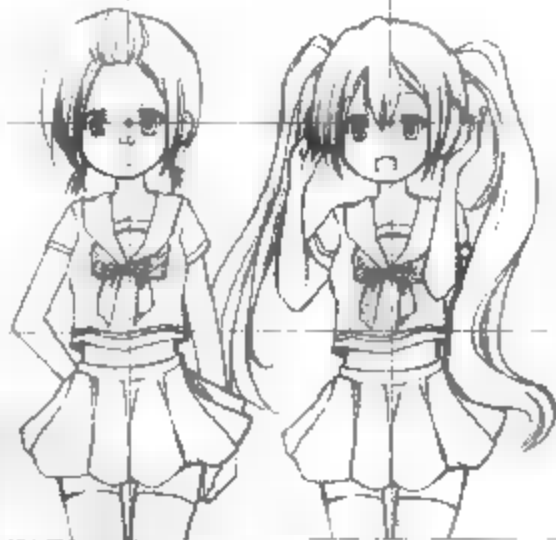
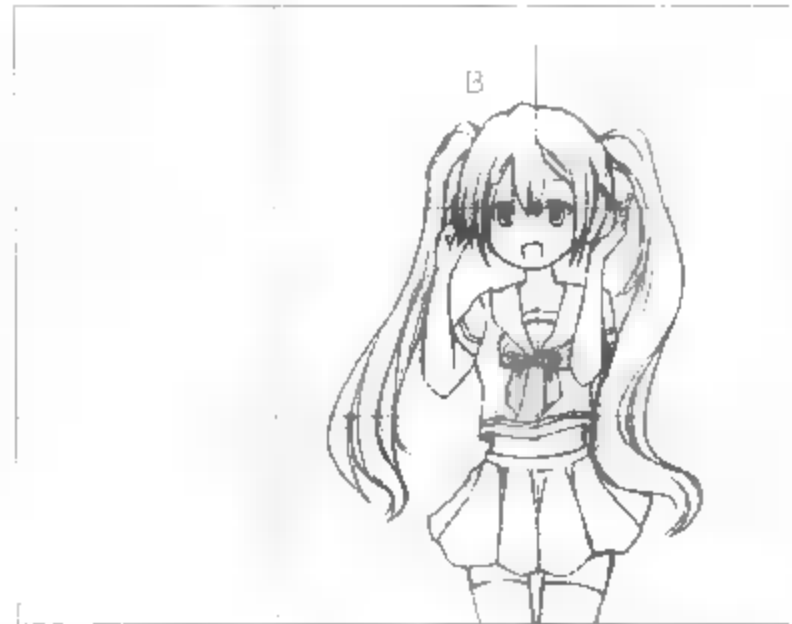
①

②

黄金分割九宫格

①黄金分割线
②黄金分割点

A主体位于中间位置。

组合人物采用水平构图时可以将其并排放置在黄金分割线上。

上图所示，组合人物并排放置在左右黄金分割线上，成为对称平衡的构图。在漫画的人物登场页上使用极为广泛。

B主体位于黄金分割线上。
将画面主体布置在黄金分割线和分割点附近，比放置在中间位置或其他位置更有视觉美感。

常见的构图方式有三角形构图、圆形构图，L形构图、S形构图和对角线构图。

11.1.1 收集素材构思初稿

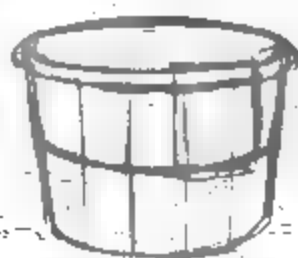
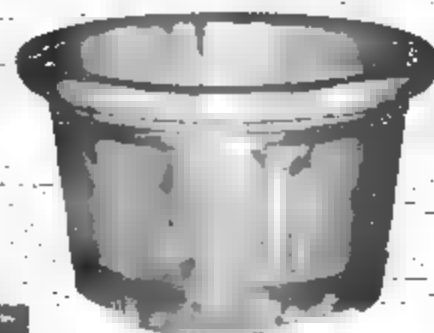
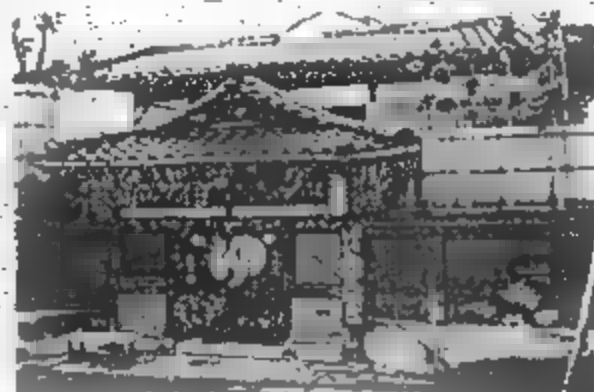
在构思单幅漫画之前需要确定主题，然后广泛搜集组成画面需要的素材资料，并构思初稿。这里我们拟定绘制一个类似日式澡堂为主题的单幅漫画。下面来看看如何收集素材构思初稿。

构思要点：

1.背景：幻想世界的类似日式澡堂的地方。

2.主体：女招待和兔招待。

3.情景：两者在对话。

绘制初稿之前我们先来收集日式澡堂的资料，包括场景和道具等。

将木桶中的造型在练习本上画出来。进入构思初稿的阶段。

设计一个胖兔子的造型，服装为改良型的日式浴衣。

调整了几个主体的位置，使画面形成三角形的稳定构图。

最开始在练习本上画出的女招待和兔子的组合，使用的是水平构图，但是两个角色不太符合场景“对话”的设定。

11.1.2 草稿的绘制要点

初稿完成，对照初稿我们正式绘制草图。这里我们仍然可以调整初稿中的各种细节，但调整不宜过大，如果有新的构思可以重画初稿。

初稿中为6头身少女，现在变为5头身萝莉。

服装与初稿中的兔子穿同系列改良型浴衣。

主角头身比

加入有布帘子的背景，刻画主角的细节。草图完成。

在草图的基础上，我们需要进行一次甚至几次清线的过程，在杂乱的线条中找到最终的准确线条，草图才算最终完成。

注：清线过程可以使用拷贝台辅助完成。

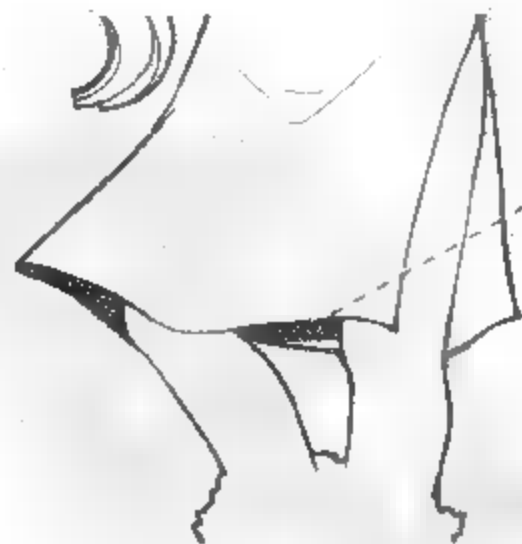
11.1.3 线稿的制作技巧

线稿制作是一个一气呵成的过程，目前很多人喜欢使用蘸水笔勾勒外轮廓，用针管笔勾勒内部细节，这样可以使画面具有层次感。

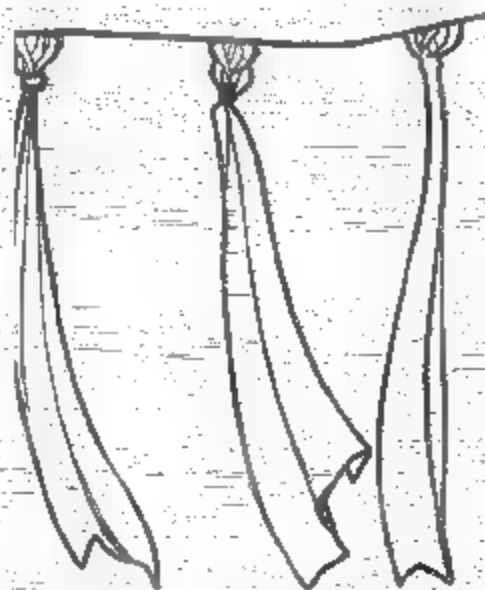
G笔能勾勒出有张力的线条。

0.1mm针管笔或圆笔很细，适合勾勒细节。

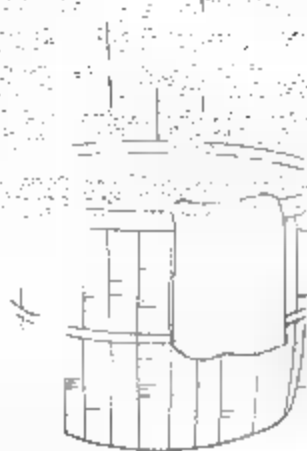
勾出人物外轮廓效果

再用针管笔从面部细节开始勾勒。

用G笔涂一些小面积的黑色。主体角色的勾线就完成了。

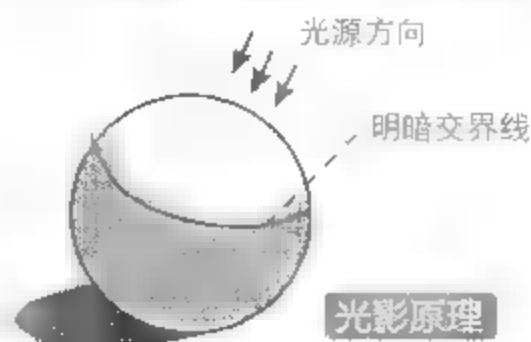
人物完成效果

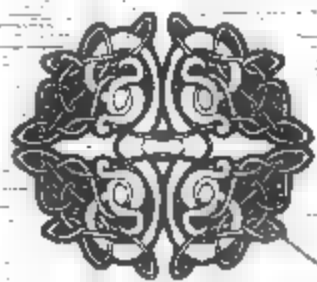
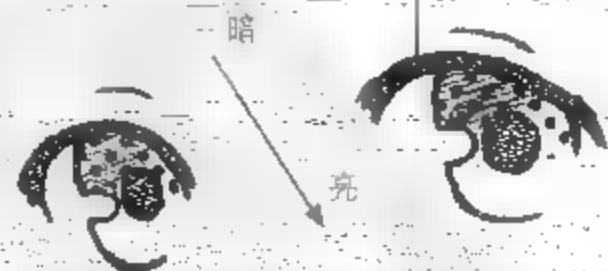
用同样的方法为兔子上墨线。

铺设背景外轮廓的墨线。

在中间加入表现质感和细节的线条。

木头质感的画法参考第10章。

清除铅笔草稿，单幅漫画的线稿绘制完成。

11.1.4 网点的选用和处理方法

线稿绘制完成后，就可以使用网点纸给画面上阴影了。网点纸的贴图过程在本书第1章有详细介绍，这里我们看看本例中需要注意的一些细节。

头顶的光线在头发上会形成一个光轮。

在贴好的头发区域（35L20%灰网）用刮网刀刮出亮面和光轮就可以了。

注：35L20%灰网是指1英寸（约为2.54cm）有35个点，点的浓度是20%。

处理眼睛等区域的光影要使用较密的网点，瞳孔使用刮网刀刮出渐变的效果。

将收集的日式纹样绘制到服装的腰带上，并将腰带其余部分涂黑。

给主体贴制好网点后，开始为背景贴网。

背景选用32.5L20%的灰网进行整体削刮，主体部分进行镂空处理。上图中的蓝色部分用割网刀镂空。

确定光线的照射方向（窗口散射），从上图中的"X"处向周围削刮网点。

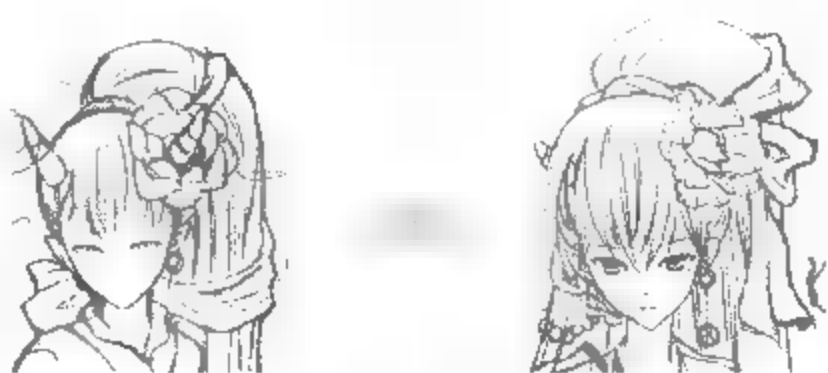
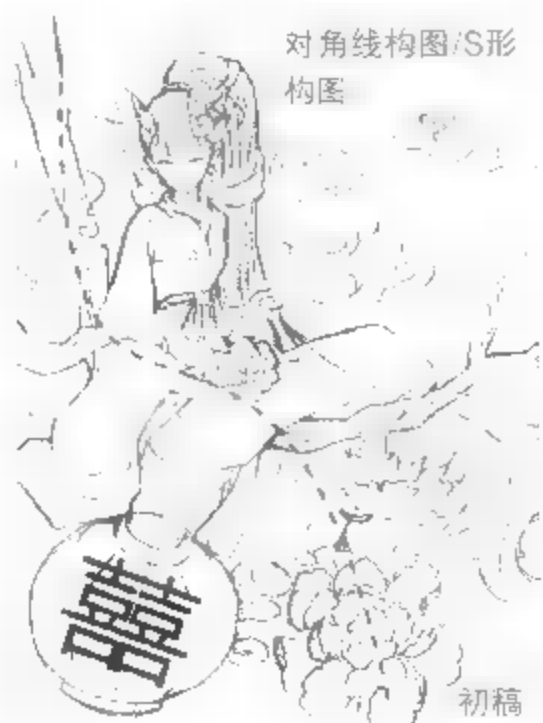
在窗外贴上树木图案的背景网。

在主体脚下再叠一层网点表现影子。单幅漫画就全部完成了。

11.2 单幅漫画的创作实例

了解了单幅漫画创作的详细步骤，下面我们来看几个单幅漫画的创作实例。

11.2.1 牡丹花与少女

结合花卉与少女两个主要元素，在设计时绘制中国古装少女更能衬托牡丹的气质。

草稿在人物造型上做了调整，包括五官、头发的厚度、发带的捆扎。

用牡丹花作为素材。

树干上悬挂中式的囍字灯笼，对画面情景有一定的提示作用，也增加了几分神秘色彩。

草稿

牡丹作为前景，背景使用中式传统云纹图案，使画面虚实结合更有魅力。

草稿绘制完成后，为画面上墨线并进行后期网点处理，这里对需要注意的地方作一些简单的提示。

线稿

提示①

花卉可以使用简化的网点表现，方法如下：

在蓝圈区域贴从内向外散开的渐变网点。

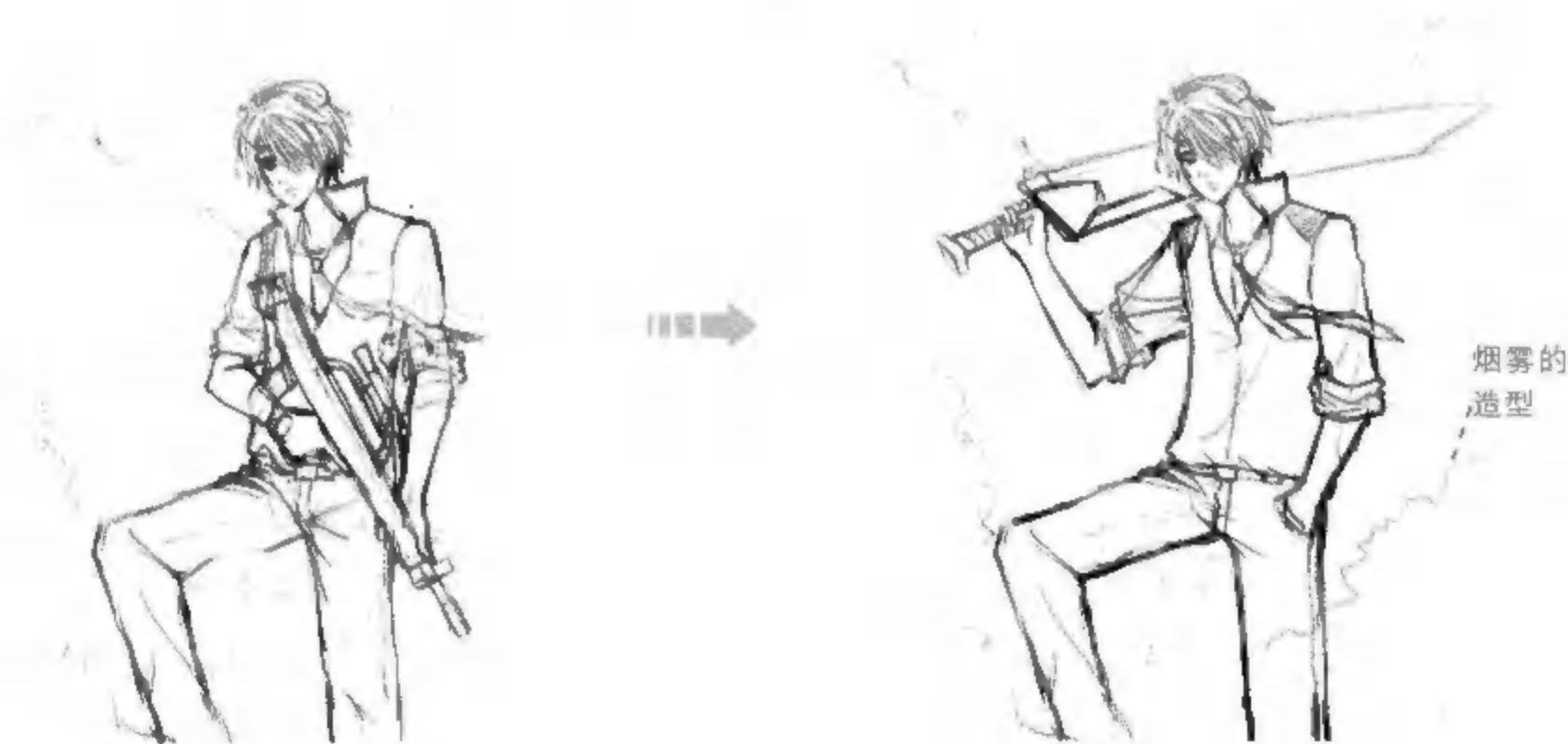
先贴一个圆，再削刮边缘。

提示②

这里还要注意黑色长直发的绘制技巧：

削刮出襦裙的褶皱，给上衣肩膀处贴一点纹样，并给灯笼添加回字形花边，牡丹与少女就完成了。

11.2.2 硝烟战士

拿到这个命题，首先考虑战士的形象问题，硝烟只作为背景的辅助元素添加即可。

最早设计了一个拿着冲锋枪的战士形象。

为了加深科幻感，给原本普通的人物服装添加上科幻铠甲。

草稿

设计背景——废墟中的城市。加入人物造型，草稿完成。

下面来看看线稿和网点的制作。

线稿

提示①

面部在整个画面中比例较小时，可不贴网点。

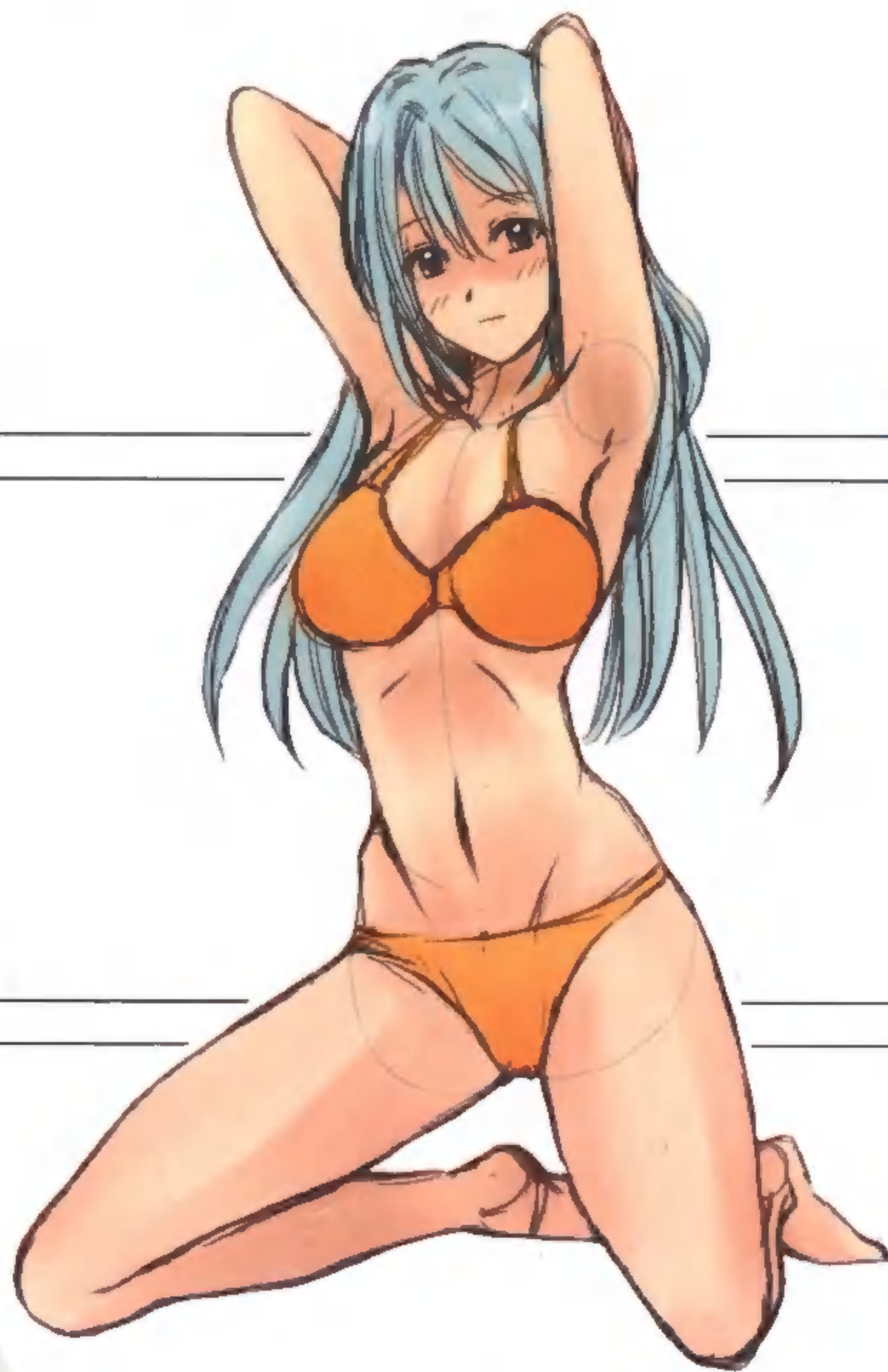
提示②

先处理主体的网点，再处理背景的渐变网。注意色调的搭配。

背景采用上明下暗的渐变网整体进行削刮。

留出人物位置后再进行处理。

刮出背景的光影，脚下的硝烟采用模糊削刮模式刮出边缘。单幅漫画硝烟战士完成。

责任编辑：陈建华 肖 辉
封面设计：Paine Mikoto
策划出品：亿卷征图

5

漫画技法圣经
Manga Sketching Bible

销售分类：艺术 动漫 漫画技法
ISBN 978-7-5170-0305-2
9 787517 003052 >

定价：49.80元